ANO I - NÚMERO 2

COMPUTER games

CHEGOU O Nº 2
Agora com dicas

SISAL

CR. 3.400,00

DAY OF THE TENTACLE
AS MELHORES DICAS

PRINCE II
COMO VENCER
NA FASE FINAL

INDIANA JONES, ATLANTIS
O MAPA DO LABIRINTO

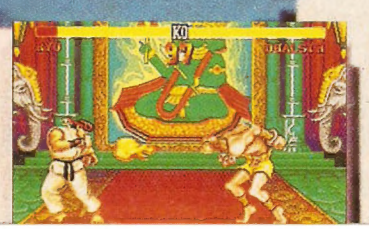
MULTIMIDIA: COMO
MONTAR SEU KIT

COMO FUNCIONA
A MEMÓRIA
DO SEU PC

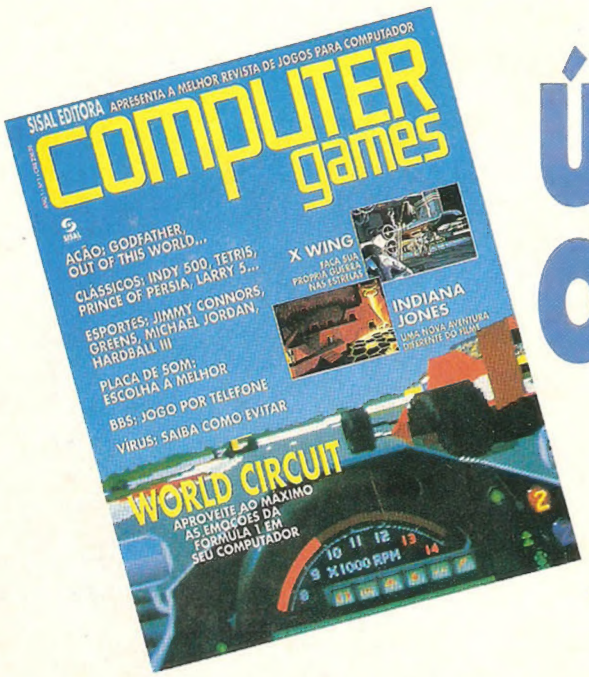
IndyCar Racing

CONHEÇA E VENÇA NESTE
NOVÍSSIMO GAME, VERSÃO 94, DA "INDY
500". INSTALAÇÃO, COMANDOS...

AVALIAMOS
MORTAL KOMBAT E
STREET FIGHTER II
PARA PC



MONKEY 2
AMAZON
FLASHBACK
E MUITO MAIS



ÚLTIMA OPORTUNIDADE

Ganhe
CR$ 600,00

Esta é uma oferta especial para quem comprou a Computer Games nº 2 e ainda não tem a nº 1.
Nestes últimos exemplares, do preço normal de CR$ 2.500,00 você paga apenas CR$ 1.900,00.

Comece sua coleção

Escreva para Sisal Editora, Av. das Américas, nº 1155, Grupo 1606 - Barra da Tijuca - Rio de Janeiro - RJ - CEP 22631-000

Nome: _____

End.: _____ CEP _____

Cidade: _____ Est.: _____ Tel.: _____

Copie, preencha os dados acima, envie um cheque nominal à Sisal Editora Ltda no valor de CR$ 1.900,00 e receba em casa o seu exemplar.

Índice

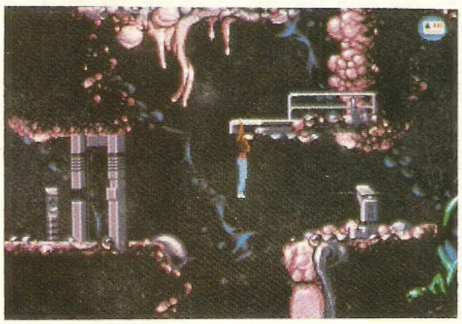
04 - Cartas
06 - Softs

AÇÃO
08- Flashback
10 - Street Fighter II
Mortal Kombat

MULTIMÍDIA
12 - Rebel Assault
14 - Encarta

ESPORTES
16 - Michael Jordan in Flight
17 - Links 386

SIMULADORES
18 - IndyCar Racing
22 - Imperial Pursuit e B-Wing
24 - Strike Commander



MÁRIO FITTIPALDI

Flashback

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Michael Jordan in Flight

DALMER DE GIULI

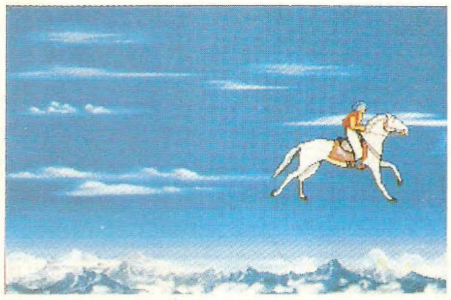
ADVENTURE
26 - Monkey Island 2
29 - Elvira
30 - Amazon

ESTRATÉGIA
31 - Entertainment Pack 4
32 - ChessMaster 3000

CLÁSSICOS
33- Grand Prix Circuit

DICAS
34 - Day of the Tentacle
37 - Prince of Persia II
38 - Indiana Jones and the Fate of Atlantis

PC-INFO
40 - Gerenciadores
Entenda como funciona a memória de seu PC



Prince of Persia

42 - Multimídia
Acionador de CD ROM, Placa de Som...veja como montar seu kit multimídia

44 - Editores
É possível alterar o jogo World Circuit. Veja Como

46- BBS
Confira a melhor maneira de contatar BBSs no Exterior

Ao Leitor

Depois de muitos meses de aventuras - reais, mas parecendo um game - saímos com a segunda edição de *COMPUTER GAMES*. Com uma nova editora, a *SISAL*, e com muitas novidades: de novos games e novas seções (a de dicas de jogos, Help & Hints, página 34, foi a mais pedida pelos leitores) passando por uma seção de Cartas cuja maior dificuldade foi selecionar (ou sortear?) entre as milhares que recebemos após a primeira edição de *COMPUTER GAMES*, e chegando a matérias mais técnicas (como a de gerenciadores de memória, página 40), sem esquecer de pequenas e agradáveis revoluções no mundo dos PCs, como é o caso da Multimídia (página 42).

Mesmo com tantas novidades e mudanças - inclusive de endereço, telefones e fax- fizemos questão de manter a equipe. Revista, melhorada e ampliada, continua o "bando de malucos", que adora comer e dormir games e computadores. São duas categorias básicas, difíceis de distinguir: jornalistas metidos a especialistas em games e especialistas em games metidos a jornalistas. Eles se entendem e o resultado inicial é esta segunda edição de *COMPUTER GAMES*, que agora passa a ter periodicidade - a cada dois meses - e vida própria: não é mais uma simples "edição especial", mas uma revista independente, que vai procurar seus próprios caminhos.

Claro que estes caminhos sempre dependem de vocês, leitores, aos quais vamos continuar pedindo colaboração: façam sugestões, critiquem (sempre por escrito, pois assim podemos dar mais atenção e reler o que os leitores querem) e participem sempre.

Como um bom game, *COMPUTER GAMES* é uma criação de muitas cabeças e todos vocês podem nos ajudar muito nesta fase de *SET UP*.

Josias Silviera

Indiana Jones and The Fate of Atlantis

TV no PC e Indy 500 no XT

Tenho uma dúvida, sobre como poderia ligar uma televisão colorida ao meu PC. Se isto for possível, o que é preciso comprar e onde posso encontrar tais equipamentos? Vi em *COMPUTER GAMES* a reportagem e a comparação de recordes do Indianapolis 500 (Eletronics Arts) em cada tipo de computador, em tempo de voltas e velocidade. Porém consegui com um PC-XT o tempo aproximado de 228,67 MPH. Isso é possível?

Rodrigo Kristoschek,
O Malvado dos Computadores
Rio de Janeiro, RJ

Sim, é possível ligar uma tevê no PC. É preciso usar uma placa controladora de vídeo que gere sinal composto para tevê. Existem placas como a VideoMan (Logitech), Video Blaster (Creative Labs) e USA Video (USA Video) que fazem isso, porém o sinal é NTSC (sistema americano). Um modo de contornar o problema é usar um vídeocassete ligado à placa. Estas placas custam entre US$ 500,00 e US$ 1000,00. A Video Blaster pode ser encontrada em lojas no Brasil.

Sua velocidade média no Indy é possível. Você conseguiu um bom acerto do carro. Só para comparação, o melhor tempo de uma volta de que temos notícia foi conseguido num 386 de 33 MHz, e é de 37.58 segundos, ou 239.48 MPH de velocidade.

Roteiros e Clássicos

Gostaria que vocês publicassem o roteiro completo para se terminar alguns adventures e RPGs. Senti falta de dicas e estratégias na primeira edição. Também julgo importante que vocês falem de jogos lançados antes do nascimento de *COMPUTER GAMES.*

Norberto E. Iazzetta
São Paulo, SP

Atendendo aos pedidos de muitos leitores, vários através da pesquisa encartada na edição número um, COMPUTER GAMES *passa a dar dicas e estratégias a partir desta edição. Não daremos TODAS as dicas para não estragar o prazer do game, mas ajudaremos nos momentos mais críticos de cada um. Quanto aos jogos antigos, a seção Clássicos serve exatamente para isso.*

FOTOS: DALMER DEGIULI

A tela da vitória no Indianapolis 500

Jogos "primitivos"

Tenho um monitor SVGA e gostaria de saber como adaptar o jogo Maniac Mansion I (LucasArts) para ele, pois como está (4 cores!!!) o jogo fica muito "primitivo".

Eloy Jr.
Brasília, DF

Infelizmente jogos primitivos continuarão primitivos. Não há como mudar o sistema no qual foram feitos, no caso, CGA. Porém certos jogos, tais como alguns da série Larry, feitos inicialmente em EGA, foram refeitos recentemente em VGA. Não é o caso do Maniac Mansion I. Mas já foi lançado o jogo Maniac Mansion II, The day of the Tentacle, que é fantástico (veja nesta COMPUTER GAMES*).*

Alone in the dark

Alone in the Dark
(Infogame)

Como faço para matar um dos dois monstros que têm asa e rabo, que ficam cada um numa passagem da escada no terceiro andar da casa? E para o que servem os espelhos que são encontrados no quarto do Alone in the Dark?

Sandro Ricardo Dias Santos, SP

Basta colocar cada um dos espelhos nas mesas de pés altos ao lado dos monstros. O princípio é o mesmo do mito da Medusa, aquele com cabelos de serpente que era liquidada quando se via num espelho.

Toda semana?

Tenho várias dúvidas em relação ao jogo Maniac Mansion I (LucasArts). Quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho. Vocês podiam lançar a revista semanalmente, não acham? Espero a resposta, pois estou mandando a décima carta.

Rodrigo Spirandelli
Joinville, SC

COMPUTER GAMES *agradece a você e a todos os outros leitores que escreveram e telefonaram. O entusiasmo dos leitores nos incentivou a lançar este número dois e decidir tornar* COMPUTER GAMES *uma revista bimestral, por enquanto. O Maniac Mansion está previsto para uma das próximas edições.*

Commander Keen

Tenho um jogo chamado Commander Keen e depois que passo das três primeiras fases aparece a seguinte mensagem: "Yes! You have finished all three levels! But heck, I'll need your help to get through the rest of'em and save Molly! (See the shameless ad when you quit the program!)" E agora? O que é que eu faço?

Tiago Rasmussen P. de Almeida
São Paulo, SP

O Commander Keen é shareware, um programa que pode ser distribuído livremente (inclusive por BBS), mas pelo qual se pede uma colaboração ($$$) caso você goste dele. Muitos sharewares vêm inteiros; outros, como o Commander Keen, são distribuídos com apenas o começo do jogo. A mensagem que você recebeu ao terminar os três níveis sugere que você consulte o desavergonhado anúncio (shameless ADvertisment) que está junto com o programa (um arquivo .DOC ou

.TXT) para então poder se registrar e pagar. Depois disso o autor lhe enviará o jogo inteiro. E você poderá ajudar o Comandante Keen a salvar a pobre Molly. Boa sorte!

Ameaça

Pelo bem de todos, publiquem esta carta (se não inteira, resumida). Caso não possam publicar minha carta estou mandando uma carta já selada e endereçada, basta colocar a resposta, fechar e mandar. Se não fizerem isso dou um tiro no meu monitor, e nunca mais compro a revista!!!! Brincadeirinha. Espero que continuem dentro deste mundo maravilhoso...

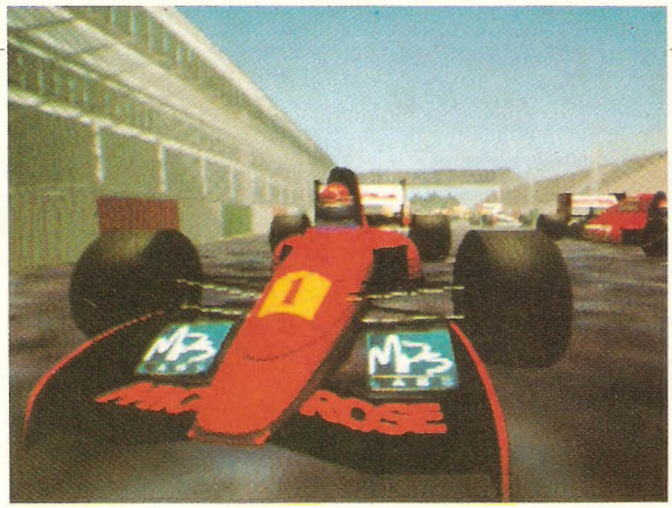
Jonas Dantas Batista
Natal, RN

Pela sobrevivência do seu monitor aqui está sua carta publicada... Suas perguntas sobre o Prince of Persia II (Broderbund) estão respondidas na reportagem da página 37 desta COMPUTER GAMES.

Erro!

Gostaria de homenagear o pessoal da Sisal Editora pelo alto nível da revista COMPUTER GAMES. Adorei a reportagem sobre as BBS e nessa revista tão preciosa só encontrei um erro: por que vocês chamaram o espaço tomado pelos jogos no hard disk de "memória instalado"? Uma abração para todos da redação.

Carlos E. Levischi Jr.
São Bernardo do Campo, SP



NORBERTO MARQUES

World Circuit: problemas de memória

Agradecemos pelo abraço e os cumprimentos. Quanto a chamar o espaço ocupado no disco rígido de "memória instalado" é a forma correta em português, uma vez que não é a memória que está instalada mas sim o game que está instalado. A expressão "do game" está oculta, por motivos de espaço. Trata-se de uma figura de linguagem chamada elipse. Em todo caso, a partir de agora a denominação no File Maneger passa a ser apenas "utiliza". Continuem com as críticas.

Jogos pelo Brasil

Queria que a revista *COMPUTER GAMES* divulgasse onde podemos comprar jogos aqui no Rio de Janeiro.

Anderson Mendes Rodrigues
Rio de Janeiro, RJ

No Rio de Janeiro você pode encontrar jogos na SóSoftware, na Praia de Botafogo, nº 228, loja 112 - tel. (021) 552-5697, ou consultando os anúncios de COMPUTER GAMES. Ou então você pode se informar diretamente com os distribuidores no Brasil: Brasoft - tel. (011) 725-3711, Tec Toy - (011) 260-8311.

StarTrek 25th. Anniversary

(Interplay)

Não consigo passar da terceira missão, a que acontece em ARK-7. Já tentei várias formas de produzir o antídoto contra o vírus que afeta o sr. Spock, mas não tive êxito. Conto com vocês para desvendar este fato.

José Bernardes Ferreira Jr.
São Roque, SP

Você precisa usar "insulation" no "destiller" para fazer "polyberylcarbonate". Depois use "wrench" para abrir o gás e ative o "synthesizer" para produzir "water". Então use "polyberylcarbonate" no "synthesizer" para conseguir gás TLTDH. Pegue o bujão de N2 e o coloque no lugar do bujão de O2. Abra o gás e use o "synthesizer" para produzir "ammonia". "Use" "ammonia" na "nozzle". Coloque o vírus na máquina onde está ligada a garrafa de amônia. "Use" Bones na máquina. Pegue a "cure". "Use" "cure" no "synthesizer". "Use" o "synthesizer". Pegue a seringa ("hypo"). Use a seringa em Spock. Pronto! O resto é com você.

DIVULGAÇÃO

No StarTrek 25th. Anniversary, alguns dos problemas, como a missão em Ark-7, são bastante difíceis, mas é tudo absolutamente lógico, bem ao gosto do Dr. Spock

World Circuit

No número 1 da revista, vocês publicaram, na reportagem sobre o World Circuit, um quadro amarelo explicando como proceder se o jogo não rodar por falta de RAM. Foi o que me aconteceu. Fiz o que dizia o quadro, mas ao ligar o computador com o disco de boot aparceu um erro na linha 1 do CONFIG.SYS, que é DEVICE=HIMEM.Qual o erro? Como resolvê-lo?

Fábio Augusto de Oliveira
São Paulo, SP

Fiz exatamente como vocês disseram na matéria sobre o World Circuit, mas aparecia sempre a mensagem "Error in CONFIG.SYS line 1". Por favor, tentem me explicar como fazer para jogar... vi as fotos do game na revista e fiquei louquinho de vontade...

Alexandre Taschner
São Paulo, SP

O problema está no path do comando. Coloque DEVICE= C:\DOS\HIMEM nessa linha. Claro, se o seu disco rígido estiver com outra letra (que não "C") ou o DOS em diretório com outro nome, coloque as denominações corretas.

Assinaturas

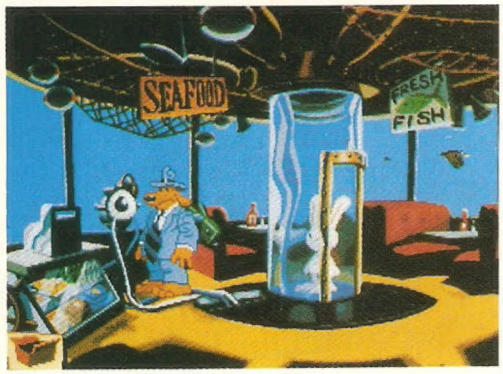
Gostaria de fazer uma assinatura da *COMPUTER GAMES.*

Ricardo Millian Martins,
São José do Rio Preto, SP

A Sisal Editora ainda não está fazendo assinaturas da COMPUTER GAMES, por enquanto.

Nota da Redação

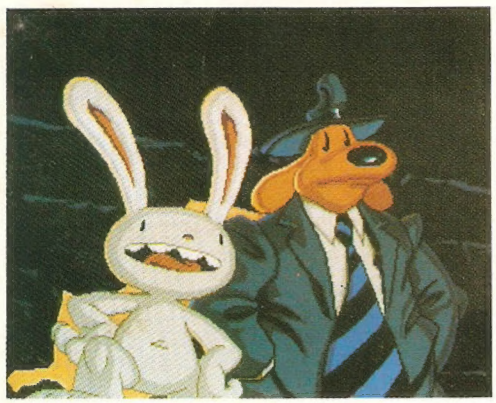
Para participar da seção de cartas, basta escrever para *SISAL* Editora Ltda. - Revista *COMPUTER GAMES*, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120 - 030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente.



NORBERTO MARQUES

Sam & Max: como desenho animado

Sam & Max estão aí



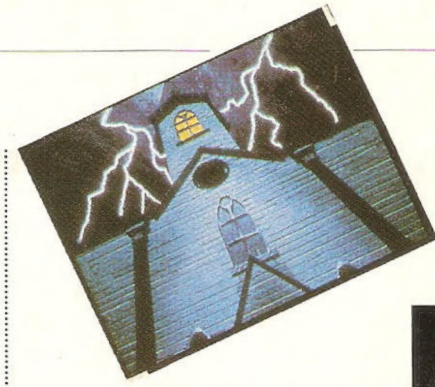
NORBERTO MARQUES

Está chegando ao Brasil Sam & Max, outro grande adventure da Lucas Arts, um jogo que reúne os estilos de Day of the Tentacle e Monkey Island II, da mesma empresa. Piadas e muitas loucuras num jogo instigante e atraente, lançando no PC dois personagens de quadrinhos muito famosos nos EUA. Sam & Max tem um visual de desenho animado, mas isso não torna o game infantil. Nada mais adulto que os comentários sarcásticos do coelhinho Max.

O jogador comanda o cachorro Sam que, com seu companheiro Max, constitui a dupla que se auto-denomina "freelance police", ou policiais que ganham por trabalho. Detetives particulares, em resumo. Filme "noir"? Nada disso, o clima aqui é bem colorido!

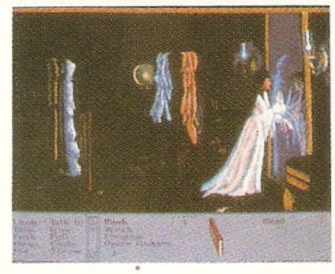
A Lucas Arts inova mais uma vez, lançando uma interface ainda mais simples que a usada nos seus últimos adventures. Agora, a tela toda é usada pela imagem, e o cursor muda com o clicar do botão direito do mouse selecionando as opções, substituindo os antigos verbos (open, close, talk...). Simples e eficiente.

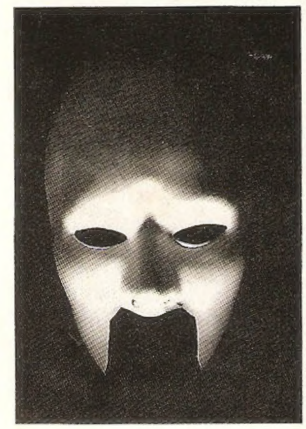
A nova versão do SimCity está genial, dos gráficos à qualidade dos problemas



...eles o adventure Fantasma da Ópera (abaixo) e o rpg The Legacy (ao lado)

A Brasoft está lançando 10 novos jogos, entre...





FOTOS: DIVULGAÇÃO

O desafio de ser prefeito e outras novidades

A BraSoft está lançando no Brasil vários jogos novos (e bons!) para PC. O principal deles é SimCity 2000 (Maxis Games), a nova versão do famoso SimCity. É mais complexo, mais bonito, mais interessante. E mais difícil! Agora é necessário para ser prefeito também cuidar dos encanamentos, prestar atenção no vento, construir o metrô, escolas... além de várias outras novidades. Ah, é possível também trazer para esta versão as cidades feitas no primeiro jogo!

Além disso, estão vindo também outras nove produções da MicroProse: Return of the Phantom, um adventure com o tradicional Fantasma da Ópera; Master of Orion, um wargame espacial na linha do Civilization; Silent Service II, um belo simulador de submarino da II Guerra Mundial; Challenge of the Five Realms, um adventure medieval; The Legacy, um rpg de terror; M1 Tank Platoon, um simulador de tanque de guerra; Special Forces, onde se dirige um comando em missões muito especiais; e Dr. Floyd's, que reúne cinco jogos para Windows. E, da Capstone, The Beverly Hillbilies, um divertido jogo com A Família Buscapé.

Peso pesado

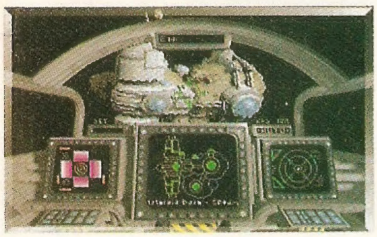
Saiu um game de batalha de robôs, o Ultrabots (Origin), capaz de competir com o já consagrado Mechawarrior. A missão proposta é defender a Terra de um ataque de gigantescos robôs alienígenas. É um jogo bonito, simples e interessante, que exige também raciocínio estratégico. É imbatível! Quer dizer... bem, parece que já está saindo também o Mechawarrior II!

NORBERTO MARQUES

Ultrabots: guerra entre robos

FOTOS: DIVULGAÇÃO

No Privateer, é preciso comprar e consertar...



...armas e escudos. Fazendo "carretos"

...pode-se comprar naves e combater Kilrathis

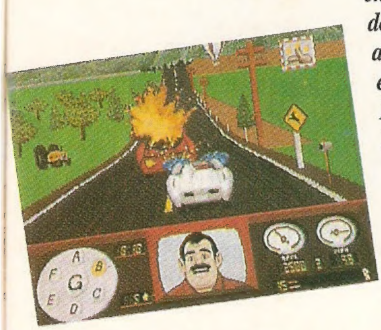
Privateer

A Origin Games lança mais um jogo da saga Wing Commander. É o Privateer, que se desenrola no mesmo universo em que se combate os inimigos Kilrathi. Nele o jogador tem uma nave pequena e desguarnecida, a Tarsus, e algumas opções: comerciar de forma independente ou entrar para uma das guildas (mercenários ou mercadores). O problema é ganhar dinheiro suficiente para equipar e mais tarde trocar de nave. Claro, ser contrabandista de drogas, tabaco ou escravos humanos é o melhor modo de ganhar muito dinheiro, mas aí é preciso enfrentar não só os eventuais Kilrathi e piratas, mas também as naves da Confederação. Transportar coisas mais prosaicas como ferro ou tungstênio dá menos dinheiro, mas é mais seguro.

Além disso, é preciso realizar certos feitos para que a história siga adiante, no bom estilo dos Wing Commander. Aqui, no entanto, o enfoque é um pouco diferente. Enquanto naqueles jogos a idéia era atirar sem parar, neste aqui não se pode esquecer nunca que tudo tem um preço. Inclusive os reparos na nave!

Speed Racer

Speed Racer, o grande herói das pistas, nos seriados da televisão de vinte anos atrás (e que nos Estados Unidos continua passando até hoje) chegou ao PC. A Accolade está lançando o game onde duas pessoas podem jogar ao mesmo tempo, com a tela dividida, ou em dois computadores ligados pelo modem. Pilote o veloz Mach 5 ao lado do Corredor X, sempre acompanhado pelo helicóptero de Trixie. O jogo não é um simulador, está mais para ação, testando seus reflexos e não a inteligência. Quem pode resistir?



NOTAS

A Consumer Eletronic Show de Las Vegas, a grande feira de informática do início do ano, esquentou quando a Sierra apareceu com o novo jogo de ação. Police Quest: Open Season (Sierra), uma intricada série de assassinatos que se passam em Los Angeles. Nos EUA, o preço é US$ 69,95. Tel. (001-209)683-4468.

A Spectrum Holobyte está lançando o jogo MiG-29, para ser instalado (e combater!) no Falcon 3.0. Pilotos de poltrona devem se preparar para muita ação com este super caça soviético!

Na linha de Wolfenstein 3-D, está saindo Doom (Id Software), com o primeiro dos três episódios sendo gratuito, distribuido na forma de shareware em BBS ou disquete. Quem gostou do Wolfenstein (e do Spear of Destiny) vai adorar esse jogo cheio de emoções, agora com um mapa que se desenha automaticamente.

Está chegando ao mercado Return to Zork (Activision), um adventure inovador, inteiramente digitalizado e com muitas vozes. Criado em cima de um adventure-texto do velho Apple, e lançado simultaneamente em CD-ROM, reúne idéias inovadoras e uma história interessante. Mergulhe no Grande Império Subterrâneo e descubra por que a região tornou-se desabitada, negra e pestilenta.

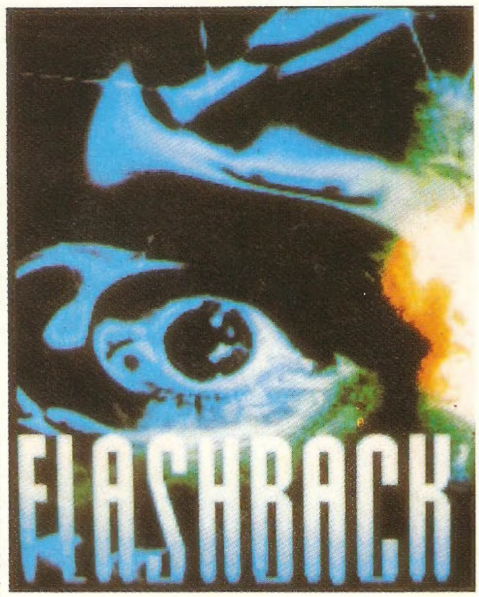
Os usuários de assistentes pessoais (Personal Digital Assistant) não vão resistir à febre. Os PDAs - equipamento do tamanho de uma calculadora e que reconhece escrita a mão - também vão contar com games para PC. Títulos como o SimCity e Crystal Crazy estão entre as promessas para essa maquininha. Fabricantes como a Apple e a Tandy prometem vender seus respectivos Newton e Zoomer com jogos. É esperar para ver.

O "bon vivant" Larry está de volta. Seu sucesso é tão grande nos EUA, que o protagonista de cenas "picantes" na tela do PC não resistiu. Em Leisure Suit Larry 6, há muitas mulheres e muito humor em La Costa Lotta. Por sinal, elas prometem o mundo para Larry.

Os games para PC em CD-ROM estão em alta. Uma pesquisa feita nos EUA em 1.300 lojas aponta os The Top 10. O primeirão é Seventh Guest (Virgin Interactive). Em segundo lugar, o programa Rommaterial (Moon Valley). E King's Quest VI ocupa o terceiro posto no ranking. Os dados são da empresa PC Data.

Quebra-cabeças ainda estão em alta. O CD-ROM "Riddle of the Maze" (Fathom Picutres), já está à venda nos EUA. É um labirinto, e o jogador tem de achar a saída. Com recursos sofisticados de som e belos gráficos, o jogador tem de achar dicas, que estão escondidas entre as animações. Mas cuidado, porque nem todas são confiáveis. Preço nos EUA: US$ 49,95. Tel (001-415) 289-2500.

Fortes emoções. É o que promete o game em CD-ROM Hell Cab, desenvolvido pela Time Warner Interactive Group. Tudo o que o jogador tem a fazer é entrar em um táxi amarelo e sobreviver às freadas e aceleradas do "yellow cab", pelas ruas de Nova York. Nesse adventure, é preciso enfrentar até dinossauros. Nos EUA por US$ 99.



FOTOS:MÁRIO FITTIPALDI

Visto como a continuação do game Out of this World, Flashback reúne características de ação com problemas de adventure

Os gráficos de Flashback são vetoriais e têm grande qualidade de animação

Flashback é uma game de ação, mas com todas as características de um bom adventure. Não faltam objetos para serem recolhidos e usados posteriormente, como é comum nesse tipo de jogo. Também a exemplo dos adventures, em Flashback é necessário raciocínio para conseguir solucionar os problemas e seguir adiante. A história, claro, vai acontecendo à medida em que se progride no jogo. Mas há uma diferença fundamental: as alternativas de ações (verbos) são bastante reduzidas.

Isso só pode significar "encrenca". E das boas. É que aqui, é necessário também controlar o personagem. E com muita habilidade, do contrário será impossível vencer as sete fases. A maioria dos movimentos, como correr, saltar, agachar, atirar, rolar e atirar em seguida, são obtidos com o teclado ou joystick. E também há verbos de ação: take, para pegar objetos, look (olhar), talk (falar) e use (usar). A mistura chega a um resultado interessante, pois Flashback é muito bem animado (ele utiliza a técnica de gráficos vetoriais nas cenas de animação).

A história acontece no ano de 2142. Conrad Hart é agente da Central de Investigações da Galáxia. Ele e sua namorada Sonya descobrem, durante testes de um novo equipamento, que existem na Terra indivíduos com alta densidade molecular, não podendo ser humanos. A partir daí, passam a correr perigo. Primeiro é Sonya quem desaparece. Em seguida, ele consegue escapar. Perseguido pelos Aliens, o agente acaba capturado, sendo feito prisioneiro no planeta Titan.

Antes de ser capturado, Conrad fez uma gravação de sua memória em um holocubo. Providencial, pois os ETs acabam fazendo uma lavagem cerebral para evitar que o agente revele seus planos de conquistar a Terra. Encontrando uma brecha, Conrad acaba escapando em uma moto espacial. E, ao ser perseguido, acaba abatido, caindo na densa floresta de Titan. Os perseguidores acreditam na sua morte e desistem da busca. E é exatamente aí que o game começa.

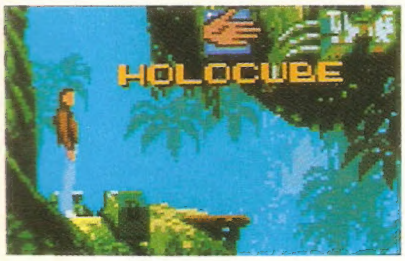
Titan

Titan é uma colônia da Terra que orbita Saturno, e nunca foi observado devido à densa atmosfera que o envolve, composta basicamente de nitrogênio. Para permitir a colonização, foram construídas cúpulas gigantescas, do tamanho de cidades, que isolavam a atmosfera local. E, no seu interior, criou-se uma estrutura em dois níveis: um superior, formado por uma floresta artificial responsável pelo fornecimento de oxigênio; e outro inferior, onde está a cidade propriamente dita. Habitada por

Conrad descobre que pessoas com densidade corporal maior que a média são Aliens. Ele vai parar em Titan (uma lua de Saturno) e precisa voltar para salvar a Terra

FILE MANAGER

Fabricante: Delphine Software / US Gold, 1993
Distribuidor no Brasil: Tec Toy
Tipo: Ação / Adventure
Utiliza: 7 Mbytes de disco rígido
Configuração mínima: PC AT 286, disco rígido, adaptador gráfico EGA.
Gráficos: Vetoriais e bitmap, definição EGA 16 cores
Som: SoundBlaster, Roland, General MIDI
Controle: teclado ou joystick recomendado
Preço médio: US$ 60
Apresentação: 2 disquetes de 3.5 hd



A cena normal (acima) e com o zoom (abaixo)

seres estranhos e renegados, a Floresta de Titan é o primeiro ambiente hostil a ser enfrentado por Conrad. Desmemoriado, seu primeiro objetivo será escapar da floresta levando consigo o holocubo. Chegando em New Washington, Conrad deve procurar um amigo que restaure sua memória e, a partir daí, invadir a base dos extraterrestres. Simples, não?

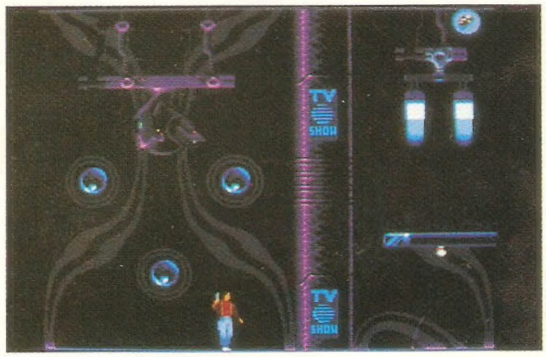
A aventura em Titan não é das mais fáceis. Para se livrar de alguns habitantes hostis é necessário aprender algumas técnicas, como a de agachar, rolar e atirar. Com essa técnica, pode-se escapar dos tiros inimigos que vem por cima, atirando-se em seguida e escapando do perigo. Outra técnica é a de atirar uma pedra para distrair a atenção do inimigo. Quando ele se virar, é a hora de saltar e atirar. A aventura na floresta de Titan termina quando o herói conseguir comprar um cinto antigravitacional, que permite o salto no abismo que leva ao nível inferior, ou seja, à New Washington. Ele custa 500 créditos, que podem ser encontrados na plataforma sobre o segundo gerador de energia. Já em New Washington, procure Ian. Ele vai restabelecer sua memória. E, a partir daí, começa a busca aos alienígenas, com direito à volta a Terra e tudo mais.

O jogo

Flashback é difícil. Mesmo jogando no modo mais fácil - são três os níveis de dificuldade - a aventura é complicada. Isso porque o personagem pode realizar movimentos bastante complexos, e treinar habilidade e coordenação para realizar esses movimentos é fundamental. Os cenários são sempre os mesmos em todos os níveis de dificuldade. O que varia é a quantidade de inimigos e a quantidade de tiros que se tem de acertar para liquidá-los. Ou seja, a história é sempre semelhante.

Passwords

FASE	EASY	NORMAL	HARD
1	JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
2	COMBEL	SHIVA	PICOLO
3	ANTIC	KASYYK	FUGU
4	NOLAN	SARLAC	CAPSUL
5	ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
6	SHIRYU	SULUST	MANIAC
7	RENDER	NEPTUN	NO WAY
FINAL	BELUGA		



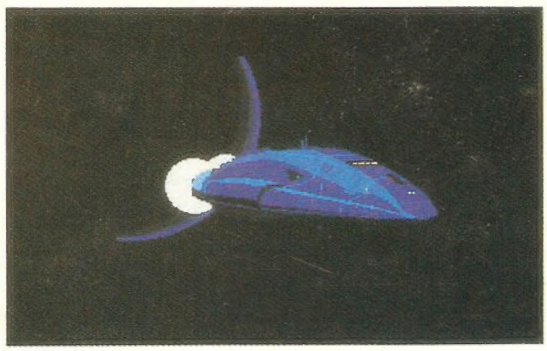
Volta à Terra: passagem ganha na TV

Outro ponto que atrapalha um pouco jogadores mais impacientes é não se poder salvar jogadas. Durante o game, Conrad encontra terminais de computador nos quais podem ser salvas as operações realizadas até então, mas estes saves só servem para a partida que se está jogando. Evitam que se recomece do início da fase cada vez que se morre. Saindo do jogo, esses saves desaparecem. Resta, então, a alternativa do password, fornecido toda vez que se inicia uma fase nova. Assim, ao entrar com uma senha, começa-se a fase respectiva do início. Já é melhor que nada.

Um dos pontos fortes de Flashback é a animação, graças aos gráficos poligonais. Certos movimentos de Conrad são perfeitos, como a agarrada nas plataformas, o andar, os saltos e, principalmente, o movimento de atirar. E só por essa característica, o game já vale a pena. Quanto à música e os recursos sonoros, são suficientes. Durante as fases, só se tem efeitos - bem digitalizados, é verdade, mas nada de música. Porém o tema da abertura é interessante. E outros temas que aparecem no decorrer do jogo também são atraentes.

Durante o jogo, pressionando-se a tecla ESC, tem-se acesso a um menu de opções. É possível ligar e desligar música e efeitos sonoros, acionar o zoom, alternativa bastante útil para se localizar objetos que não estão tão à vista e que devem ser pegos por Conrad, entre outras opções. Vale ainda recomendar um joystick, uma vez que, com o teclado, a movimentação de Conrad acaba se tornando mais difícil ainda.

Mário Fittipaldi



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

Depois de tudo resolvido, Conrad deixa Titan

Comandos

Movimentando Conrad:

Correr: Pressione Shift e dê um toque na seta para os lados
Rolar: corra e pressione seta para baixo
Saltar: Shift + seta para cima
Salto e agarrão: pressione Shift e dê dois toques na seta para os lados.
Subir um nível: seta para cima
Descer um nível: Shift + seta para baixo
Agachar: seta para baixo
Rolar depois de agachado: seta para o lado
Pegar um objeto: Shift (quando Conrad está sobre ele)

Movimentos com a arma:

Barra de espaço: sacar a pistola
Setas para os lados: andar com a pistola armada
Seta para baixo: agachar com a pistola armada
Seta para o lado quando agachado: rolar
Shift: atirar

Elevadores:

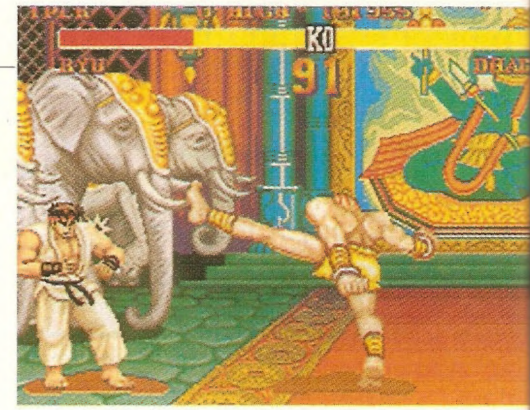
Para cima: Shift + seta para cima
Para baixo: Shift + seta para baixo

Usando o Inventário:

Backspace ou Tab: exibe/esconde o inventário
Setas: seleciona objeto para uso
Shift durante exibição do inventário: mostra pontos e nível
Shift: usa objeto selecionado

STREET FIGHTER II

Grande sucesso no videogame, SF II chega ao PC



Está chegando ao PC, o jogo Street Fighter II, um grande sucesso em videogames (Super Nintendo e Mega Drive). Mas, infelizmente, é um jogo que devia ter ficado mesmo nos videogames.

Uma grande limitação do SF II do PC é o uso de controles. Com o teclado há um excesso de teclas para serem combinadas, enquanto que nos joystick faltam botões. O tempo de resposta no computador também não é tão rápido quanto nos videogames, o que confunde o jogador. Para realizar os golpes é preciso completar seqüências imensas de movimentos, o que inviabiliza o jogo.

O problema do joystick até pode ser resolvido com o lançamento que está acontecendo agora nos Estados Unidos do Turbo Touch 360 (Triax), um controlador de jogos para PC no estilo dos videogames, com quatro botões na mão direita e direcional sensível ao contato, que não precisa ser apertado. Porém as músicas também não são grande coisa, bem piores que as do SNES. E não é por falta de capacidade das placas de som do PC.

No entanto, o maior defeito do game é a animação. Os gráficos são bons, porém MUITO lentos. Mesmo num 486!

Se você quer jogar Street Fighter II, o melhor é ficar no videogame mesmo. Ou esperar uma nova (e melhor) versão para o PC...

DIVULGAÇÃO

No PC, Street Fighter II fica mais lento e tem controles demais no teclado

FILE MANAGER

MORTAL KOMBAT

Fabricante: Midway, 1992
Tipo: Ação
Utiliza: 5 Mbytes de disco rígido
Configuração mínima: PC-AT 386 25MHz, adaptador gráfico VGA
Gráficos: Bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, SoundBlaster, Roland
Controle: teclado ou joystick
Preço médio: US$ 70
Apresentação: 3 disquetes de 3.5 hd

STREET FIGHTER II

Fabricante: Capcom, 1993
Tipo: Ação
Utiliza: 2 Mbytes de RAM, 6 Mbytes de disco rígido
Configuração mínima: PC-AT 386 com disco rígido e adaptador VGA
Gráficos: bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, SoundBlaster, Roland, GMIDI
Controle: Gamepad, joystick
Preço médio: US$ 50
Apresentação: 2 disquetes de 3.5 hd

MORTAL KOMBAT

Imagens digitalizadas e sangue: o forte de Mortal Kombat

Agora, se o negócio é mesmo lutar, felizmente existe uma opção. É o Mortal Kombat, que também vem dos videogames, e tem tudo aquilo que o Street Fighter II não tem. É rápido, simples e violento, muito violento.

As imagens são todas digitalizadas, e realísticas. É bom estar preparado, porque o sangue espirra longe! Um erro e Sub-Zero acaba com o adversário, arrancando a cabeça e levando junto a coluna vertebral! Icht!

Usa-se quatro teclas na mão esquerda (movimentos) e outras cinco na direita (golpes). É só treinar um pouco que rapidamente reage-se sem pensar. E o jogo, no modo Very Easy (muito fácil), permite que se comece com chances de vencer. A dificuldade vai crescendo aos poucos.

Mortal Kombat permite lutar contra um inimigo controlado por computador ou contra outra pessoa (no mesmo teclado). Também pode ser comandado pelo joystick, mas com o teclado fica mais direto. E mesmo contra o computador as lutas são emocionantes. Se ficar usando só um golpe, ou a mesma seqüência de golpes, o oponente reage a altura e acaba com o seu lutador. É importante treinar bastante e conhecer os hábitos (e principalmente o golpe especial) de cada um dos personagens.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

No Mortal Kombat também há muitos comandos, mas a animação é ótima

Uma corda pode...

ser esticada, um...

objeto invertido, mas a correia tem limites...

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Construa as máquinas mais incríveis nesse jogo que é um desafio à sua criatividade

The Incredible Machine (A Máquina Incrível) é um jogo surpreendente. Pequeno, podendo ser rodado até de um simples disquete (de alta densidade), TIM tem gráficos de altíssima qualidade, ótima animação, sons atraentes e representa um grande desafio à sua imaginação.

O grande desafio do jogo é resolver uma série de pequenos problemas, ou cenários. No total são oitenta e sete deles. É possível jogar qualquer um, mas para fazer pontos é preciso começar do primeiro e ir até o fim (quando se resolve um deles, recebe-se uma senha para depois começar o seguinte).

Mas qual o assunto? Bem, o problema é resolver os cenários através da construção de máquinas com as peças apresentadas na tela. Porém estas máquinas não são comuns. São máquinas... incríveis!

Você já assistiu o Rá-Tim-Bum, das TVs educativas, como a TV Cultura de São Paulo? Lembra da apresentação, onde um ventilador empurra um barquinho na banheira, que estoura o balão, que inicia uma série de outras ações, que tem por objetivo jogar um bolo na cara do espectador? As máquinas do TIM são como essa. Balões, lanternas, bolas, tesouras, geradores movidos a hamsters, cordas, revólveres, aquários com peixinho, gatos, ratos e macacos são alguns dos recursos que podem ser usados em cada cenário. Seu trabalho é posicionar as peças no cenário e então colocar a máquina em movimento. Se não der certo, você pode recomeçar. Mas o cronômetro continua correndo... e os pontos são mais altos quanto mais rapidamente for conseguida uma solução.

Mas há outras variáveis. Alguns dos cenários são montados na Lua, onde a gravidade é menor e não existe atmosfera. O resultado é que por exemplo um balão de gás, que na Terra sobe no ar ao ser solto, ali na Lua vai cair.

Além dos cenários prontos, há uma outra opção de jogo (Freeform Mode, ou em português, modo de formas livres), onde você tem toda liberdade de mudar gravidade e pressão atmosférica para criar suas próprias máquinas. Aqui não há um jogo propriamente. Não se ganha pontos nem existe disputa, a intenção é unicamente se divertir.

A interface com o jogador é ótima, podendo ser toda através do mouse. E é amigável. Você tem a chance de observar cada cenário antes de acionar o cronômetro, que também pára no momento em que a máquina é colocada em movimento.

Cada cenário é acompanhado de uma música diferente, todas muito bem escolhidas e agradáveis. E há também controle de volume.

As imagens são muito bem resolvidas, dando a impressão de estarem sendo usadas bem mais que apenas 16 cores, com animações simples, porém muito bem executadas apoiadas de forma surpreendente pelos ótimos efeitos sonoros.

Pela qualidade de gráficos e sons e pelo inusitado desafio à imaginação, TIM é um jogo excepcional. Experimente, vale a pena.

Sylvio Deutsch

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra On-Line, 1992
Tipo: estratégia
Utiliza: 740 Kb no disco rígido ou disquete
Configuração mínima: PC AT 386, 20 MHz, adaptador gráfico, VGA
Gráficos: bitmap, resolução VGA, 16 cores
Som: alto-falante interno, SoundBlaster
Controle: teclado ou mouse
Preço médio: US$ 40
Apresentação: 2 discos de 5 1/4 dd

Comandos no teclado

1-9, A- G - Seleciona música no Freeform Mode
Alt V - Mostra a versão do jogo
Tab - Move cursor entre os objetos
Setas - Move cursor
Espaço/Enter - Pega ou solta um objeto (o mesmo que o botão esquerdo do mouse)
Esc - Chama Control Panel (menu de opções)
X, Y - Inverte o objeto selecionado (se puder ser invertido)
-,+ - Muda tamanho de um objeto (se for possível)

REBEL ASSAULT

Lançado apenas em CD, é um jogo com definição (e cenas) do filme Guerra nas Estrelas (Star Wars)

FOTOS: NORBERTO MARQUES

A qualidade das imagens (e do som!) é o grande ponto do Rebel Assault

Agora você pode conhecer um dos melhores simuladores de batalhas espaciais já produzidos para PC: Rebel Assault! É, isso mesmo, já está aqui e é simplesmente fantástico! A história do game é interessante e baseia-se no filme Star Wars, de George Lucas. Numa galáxia distante, muito distante, você faz parte de uma organização rebelde, que tem como objetivo juntar pilotos experientes para acabar com o Império Galáctico que, sob o domínio de Darth Vader, comanda o espaço usando o lado negro da Força. Mas não pense que você é aceito na equipe assim de cara! Para lutar no espaço você tem antes que fazer um treinamento nas três primeiras missões, iniciando no planeta Tatooine e só depois de terminá-las poderá lutar contra o Império. Mas fique tranqüilo: você tem as "costas quentes"! Afinal - o game não mostra - você está fazendo o papel de Luke Skywalker o jovem que tem o poder da Força, assim como o vilão Darth Vader, que por sinal é pai de Luke.

Quem está achando que Rebel Assault é uma versão mais moderna do X-Wing, se enganou. RB é um simulador bastante diferente do consagrado X-Wing, porque aqui o que mais vale é a habilidade do jogador no joystick ou mouse. A nave é muito sensível aos controles e ao menor descuido você se espatifa em um obstáculo. Além disso, o jogo envolve outros tipos de simulação. Você dirige outros aparelhos, anda, corre e atira com armas de mão além de pilotar naves.

Antes de começar o game você deve arrumar a configuração para que RB fique nos padrões do seu PC (rodando *rebel* em vez de *assault* - que roda uma configuração padrão) que deve ser configurado para um CD de single, dupla ou tripla velocidade, dependendo do seu equipamento. As configurações de placa de som e o tipo de controle usados no game também devem ser escolhidos aqui.

O game é dividido em 15 fases diferentes. Em cada uma você terá uma missão a cumprir, seguindo o desenrolar da história.

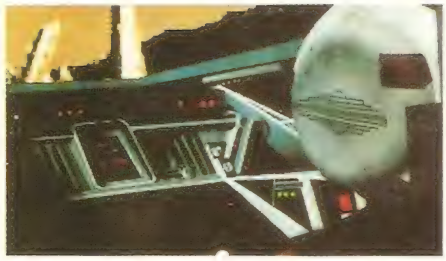
As três primeiras missões de treino ensinam o manuseio dos controles do game, que são diferentes dependendo de onde se desenrola a missão. Na primeira você deverá "apenas" fazer manobras com a nave A-Wing, sem atirar, tomando cuidado para não bater nas laterais dos corredores de montanhas (que parecem mais o Grand Canyon). Em seguida, ainda na primeira missão, você terá uma visão de cima. Deve-se destruir pelo menos cinco dos alvos móveis distribuídos em um vale deserto

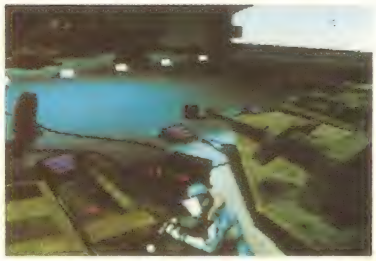
Em certas fases é possível ver o rosto do piloto que pode ser homem ou mulher

FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts, 1993
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: Simulador de nave espacial
Utiliza: CD-ROM com taxa mínima de transferência de 150k/s
Configuração mínima: 386 DX com 4 Mbytes de memória RAM, adaptador gráfico VGA
Gráficos: bitmap e vetorial com 256 cores, definição VGA
Som: SoundBlaster
Controle: Mouse ou joystick (recomendado)
Preço médio: US$ 100
Apresentação: 1 CD-ROM

FOTOS: NORBERTO MARQUES





Passada esta fase, você irá para a segunda missão. Dentro da A-Wing, sua visão passa a ser interna, com asteróides vindo na sua direção. Preste atenção nas recomendações do comandante antes de iniciar a missão. Ele fala que você só deve destruir os asteróides de gelo, fugindo dos rochosos. Se perder muita energia do escudo da nave, ela explode e você poderá ver uma animação do desastre em uma perspectiva diferente (grande consolo!). A terceira e última missão da parte do treinamento é aquela em que você pode mesmo ver o "poder" deste game! Guiando a mesma nave, você vai ter que passar em meio a pilares gigantes, manobrando com MUITO cuidado. Esta fase é linda, mostrando com detalhes a movimentação de perspectiva de dentro das naves desde a apresentação ao final da fase. Você poderá ver as naves amigas que o acompanham voando atrás de você, como em um filme!

Passada esta terceira fase é que começa a aventura propriamente dita: destruir o Império. E que a Força esteja com você! Vale lembrar que a primeira fase (o treino) é acompanhada por um tipo de ajudante que lhe fala, desesperado, para onde você deve virar ou ir. Não deixe de obedecer essas instruções. Elas indicam o caminho mais fácil.

O ponto de vista do jogador varia muito de fase para fase em cada missão. Dependendo da situação, a visão pode ser na primeira pessoa, ou na terceira (de fora) e mesmo quando se está pilotando naves a visão não é sempre a mesma. Porém, não é possível mudá-las manualmente.

Entre as quinze missões do game você terá o privilégio de ver cenas perfeitas retiradas do filme Star Wars, com todos os diálogos falados e todas as inovações que a multimídia trouxe para o mundo da computação. Entre uma estripulia e outra dos simpáticos robôs R2D2 e C3PO, você acompanha o desenvolvimento da história do game. O jogador tem a opção de escolher se quer ouvir somente as vozes - sem texto - ou com texto. Todas as opções do game estão no Option Menu que pode ser acessado em qualquer momento da missão apertando a letra O do teclado.

Na questão da interface com o jogador, RB é um dos grandes jogos. Os comandos são mais simples que os do X-Wing, sem tantas teclas para usar. Inclusive, este game é um dos poucos que não aceita o uso do teclado no comando da nave. Quando você jogar RB a fundo, nem tente comandar as naves com um mouse porque é um desastre: a nave fica sem um controle preciso e o game fica quase impossível de ser jogado corretamente. Portanto, invista em um bom joystick!

No aspecto das imagens, Rebel Assault é um belo exemplo do porque vale a pena investir num CD-ROM: as animações são perfeitas, idênticas às de um filme (o que pode ser comprovado nas imagens retiradas do filme Star Wars), sem aqueles "pulinhos" típicos das animações mais comuns no PC.

As músicas do game são outro ponto alto do jogo. São as mesmas dos filmes da série Star Wars e foram tocadas especialmente para o jogo pela Orquestra Sinfônica de Londres. Quando você se empolga, acaba ficando com a sensação de que está "jogando o filme"!

Uma grande sacada da Lucas Arts foi ter colocado passwords de acesso depois de certo número de fases. Assim, não é preciso começar do início a cada vez esse jogo difícil. E coloca difícil nisso! Apesar da interface mais simples, RB é dificílimo e muito longo. Para que gosta de desafios, o game é um prato cheio!

Luiz Carlos Mazzaferro Junior

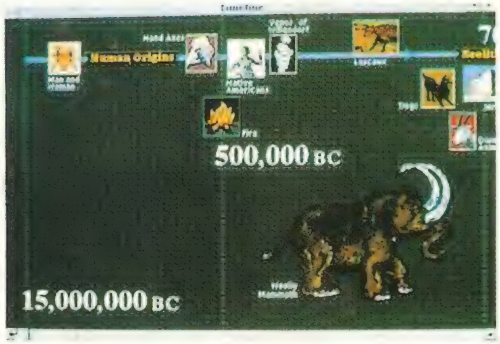
Dependendo da situação, é preciso comandar a nave vendo-a pelo lado de fora. O sistema em geral é bem mais simples que o do X-Wing, e a história começa no treinamento do herói

Darth Vader e sua Estrela da Morte continuam sendo os grandes inimigos a serem vencidos

ENCARTA

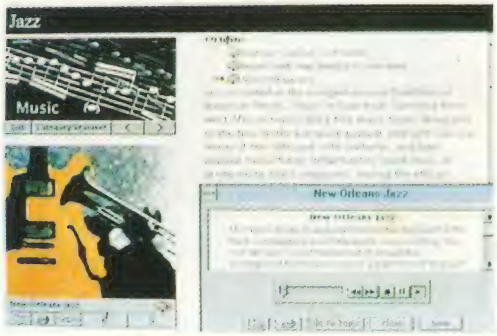
No CD-ROM, uma enciclopédia vira multimídia

O MS-Encarta 94, lançado agora no Brasil pela Microsoft, mostra bem todo o poder de um acionador de CD-ROM (vide box). Isso porque o produto reúne em um único disco 29 volumes da enciclopédia norte-americana Funk & Wagnalls New Encyclopedia. Se a idéia é buscar informações genéricas sobre um determinado assunto, então o produto é ideal, embora por ser todo em inglês, só mostra sua real utilidade para quem domina o idioma.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Da Pré-História ao Jazz...



Bem entendido que enciclopédias dessa categoria não são para especialistas. Pecam por serem muito abrangentes e uma série de aspectos acabam subestimados. Quer um exemplo? Se o tema for jazz, o verbete é encontrado em vários tópicos, porém deixam o curioso insatisfeito. Um exemplo é a vida do saxofonista norte americano Charlie Parker tratado de forma muito superficial.

O maior trunfo, no entanto, é poder folhear eletronicamente páginas contidas em vários volumes, sem ter de recorrer a empoeiradas prateleiras de uma biblioteca. O MS-Encarta 94 leva vantagem sobre enciclopédias concorrentes em CD (como o Compton's Encyclopedia Interactive) por reunir dados atualizados até 1992, o que já é um grande ajuda. Fica-se sabendo, com exatidão, as datas do início e fim do mandato do primeiro presidente eleito por voto direto após Jânio Quadros.

A foto de Collor de Mello não é das melhores. Mostra-o em uma passeata de campanha. Detalhe para o fundo da foto: um edifício com uma faixa de "Brizola para presidente". O texto também não é claro ao explicar os motivos que depuseram Collor de seu cargo. Desnecessário dizer que as informações sobre a atual primeira-dama dos Estados Unidos, Hillary Clinton, estão fielmente transpostas.

...passando pelo Brasil (com Z! as informações são atualizadas até 199

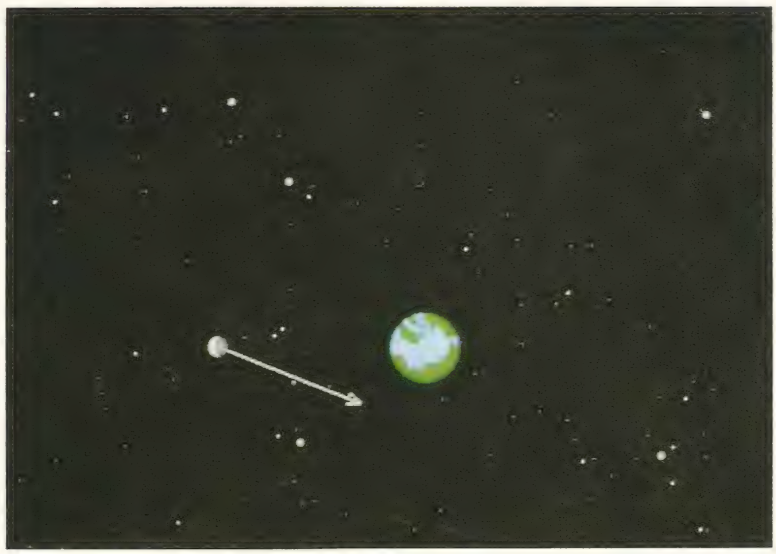
Mas o grande atrativo de uma enciclopédia em CD é literalmente poder navegar, com grande flexibilidade e rapidez, de um tema para outro. Ao consultar o MS-Encarta 94, entra-se em um mundo mágico. Não se trata apenas de milhares de páginas reunidas em disco. Pelo menos 7.800 fotografias e ilustrações compõem os volumes. E centenas de animações em vídeo e quase uma dezena de horas de sons aumentam mais ainda o interesse pela consulta a um tema.

Para o trabalho de escola ou mesmo pesquisa, o programa é uma boa pedida. Para facilitar o acesso, a Microsoft dividiu o MS-Encarta em três partes, integradas entre si. Os 29 volumes, com mais de 25 mil tópicos, estão em "Encyclopedia". Em "Atlas", o usuário tem o prazer de viajar por todos os continentes para pesquisar dados geográficos e topográficos. Tudo isso, pressionando o mouse no ícone "Sights and Sounds".

Dúvidas sobre acontecimentos históricos? Então a terceira parte pode ajudá-lo muito bem. O Timeline, ("linha do tempo"), permite encontrar desde informações sobre o império Romano até curiosidades

FILE MANAGER

Fabricante: Microsoft,93
Distribuidor: Microsoft/Brasoft
Tipo: Enciclopédia
Utiliza: 10 Megabytes de disco rígido
Configuração mínima: 386 SX, acionador de CD ROM, 30 Mbytes de disco rígido (para acesso a imagens de som e vídeo)
Gráficos: VGA, 256 cores
Som: todas as placas compatíveis com Windows
Controle: teclado e mouse
Preço: U$ 150
Apresentação: 1 CD



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Os verbetes são todos muito bem ilustrados, como este sobre a órbita da Lua.

sobre a invenção do sorvete.

Existem pelo menos cinco maneiras distintas para consulta às bases de dados do MS-Encarta. Em "Contents", abre-se um quadro de diálogo com um desenho de todos os volumes dispostos lado a lado por ordem alfabética. Em um dos quadros, tudo o que se tem a fazer é digitar o nome do assunto. Se tiver alguma dúvida quanto à ortografia, clique ao lado o botão de "spell". Um corretor ortográfico verifica eventuais erros (em inglês, como tudo mais). Ao clicar com o mouse em < ou em >, muda-se para o quadro de diálogo "Category Browser". Dividido em oito assuntos, entre eles Geografia e História, escolhe-se subitens como países e regiões do mundo.

O "Category Wizard" mostra as mídias, pelas quais pode-se chegar a um assunto. As figuras indicam fotos, vídeos, gráficos animados e sons. Nem sempre um assunto escolhido tem uma imagem de vídeo ou som, por exemplo. O quarto modo de chegar a um assunto é "Find Wizard", ideal para procurar tópicos, previamente escolhidos. E, finalmente, o "Encarta Highlights", que traz as últimas informações de fatos ocorridos. Cansado de navegar por tantas informações? Se estiver hesitando, não fique aliviado. Nesse programa, ainda se pode acrescentar dados. Vá até o assunto desejado e na barra de menu, clique "Create Note". Basta digitar suas anotações e pressionar, com o mouse, "Attach". Outros atributos incluem copiar textos da enciclopédia, fotografias, sons e transferí-los para o seu documento em outro aplicativo ou imprimí-los diretamente da enciclopédia.

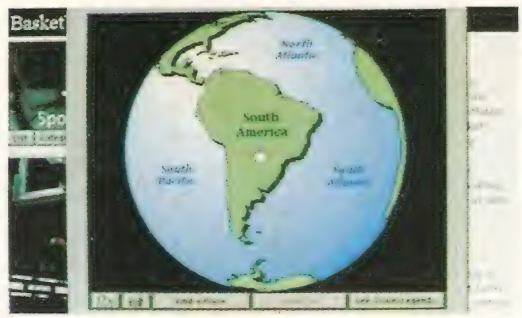
Luis Carlos M. Júnior e Marijô Zilveti

MS-encarta é um CD que trabalha com muitas fotografias, sons e textos. Precisa assim de uma configuração razoavelmente boa em termos de velocidade do PC. Uma boa configuração para esta enciclopédia é ter pelo menos um 386 DX40, com 4 megabytes de memória RAM, mas o principal é um CD-ROM de dupla velocidade.

O que é CD-ROM

O acionador de CD-ROM é um drive (assim como existem o A e o B que usam disquetes e o C que usa disco rígido). Chamado normalmente de drive D, sua principal diferença em relação aos outros é usar um CD-compact disk como armazenador de dados. A maior qualidade do CD é sua enorme capacidade de memória podendo chegar a 640 Kbytes, o que equivaleria a mais de 5 discos rígidos de 120 Mbytes, ou cerca de 100 disketes de dupla face e alta densidade. O "ROM" é outra diferença fundamental. Significa "Read Only Memory", ou seja, memória apenas de leitura, já que CDs comuns não permitem regravação. Maiores detalhes sobre CD-ROM na reportagem sobre kit multimídia na página 42 desta *COMPUTER GAMES*.

O CD usado no PC é idêntico ao disco musical. Só muda o que está gravado nele

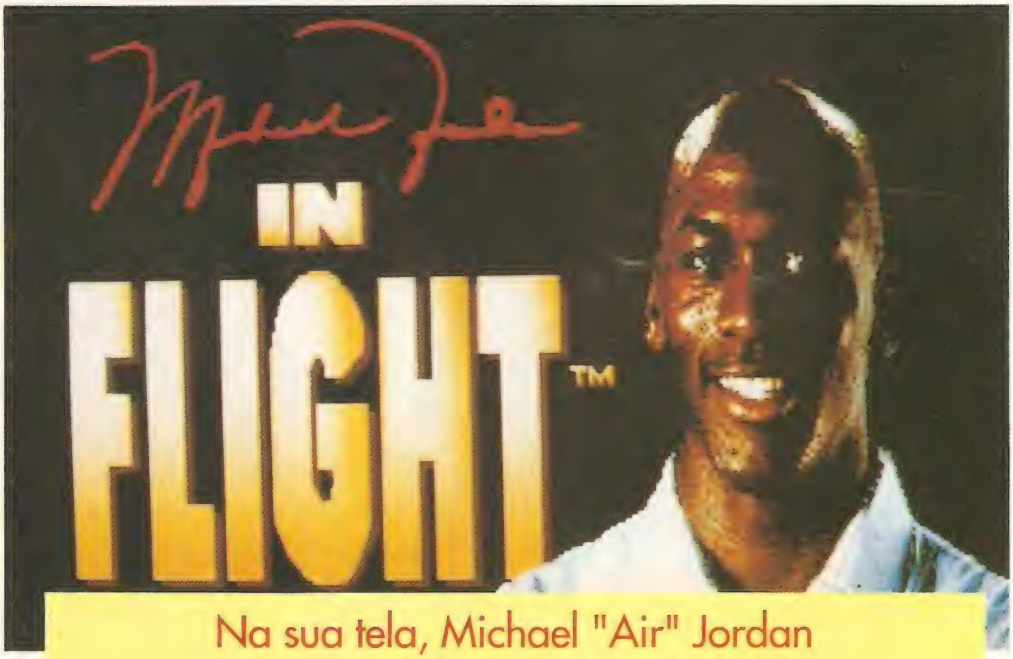


Com o mouse, o Atlas é fácil de usar

De estudante para estudante

A chegada da multimídia pode ser muito útil aos estudantes. Exemplo disto é o uso de enciclopédias eletrônicas, como o Encarta para realizar trabalhos escolares. A pesquisa em si é muito fácil de ser feita. Depois, realizando o trabalho no próprio computador pode-se usar trechos, mapas ou ilustrações da própria enciclopédia, sem perder tempo copiando a mão. Por exemplo: para procurar algo ligado a história, é só "clicar" na área de história, devidamente separada e digitar o "nome" do tópico procurado ou até mesmo as suas iniciais. Em seguida pode-se visualizar na tela do seu PC, não só texto, como várias fotografias, exemplos musicais, locuções importantes de fatos históricos, animações, e finalmente vídeos. Aprender assim é mais fácil. E na entrega do trabalho, informações corretas e uma bela apresentação sempre ajudam para chegar à nota 10!

Luis Carlos Mazaferro Junior, aluno do 1º colegial.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Na sua tela, Michael "Air" Jordan e seu basquete voador

Michael Jordan deu uma de Alain Prost e abandonou as quadras de basquete... não podemos mais vê-lo ignorando a lei da gravidade, o que justificava o apelido de Air Jordan. Não podemos? Nada disso! Está aí o Michael Jordan in Flight, onde você, além de assistir, pode comandar toda a habilidade de Michael Jordan.

No replay, pode-se controlar a velocidade de exibição

O jogo ocorre entre times de três jogadores com uma só cesta. Esta formação, aparentemente estranha, é muito comum nos Estados Unidos em partidas informais entre grandes jogadores ou na "segunda divisão" deles.

Você pode fazer jogos simples ou entrar num campeonato, onde as partidas são limitadas por pontuação ou por tempo. Jogando por tempo é importante tomar cuidado, porque os jogadores se cansam, e é preciso pôr o reserva em ação. Apenas Michael Jordan (você) é incansável.

O fato de Jordan ser muito melhor que os outros, permite a delícia de fazer mágicas com a bola. Em compensação faz do Michael Jordan in Flight u jogo que rapidamente deixa d ser interessante. Assim que apre de a controlar o sistema, voc está no comando de um jogad de basquete tão melhor que o outros que logo está vencend todas as partidas.

A interface com o jogador muito boa, tanto usando mous quanto com o joystick. É fác usando apenas o direcional d joystick e os dois botões (um pa passar, pedir a bola aos parceir ou tentar tirá-la dos oponentes, o tro para fazer arremessos e salt nos bloqueios e rebotes). Os so são simples mas bons, assim c mo a música da abertura e menu Com o alto-falante interno não h música, só os ruídos do jogo.

Mesmo não sendo o máxim Michael Jordan in Flight traz pr zer em ser jogado e tem o méri de apresentar um sistema de re presentação tridimensional aind sem igual. Sem dúvida, logo ma a Eletronic Arts, produtora do g me, virá com outros grandes j gos usando esta mesma plat forma.

Sylvio Deutsc

FILE MANAGER

Fabricante: ZCT Systems Group & Eletronic Arts, 1992
Tipo: simulador de esportes
Utiliza: 3,3 Megabytes de disco rígido
Configuração mínima: PC AT, VGA ou SVGA (Boca, Cardinal, Diamond, Genoa, Orchid, STB, Toshiba, Video 7)
Gráficos: vetorial, resolução VGA (ou SVGA), 256 cores
Som: alto-falante interno (sem música), AdLib, ProAudio Spectrum, Roland, SoundBlaster
Controle: mouse ou joystick
Preço médio: US$ 50
Apresentação: 3 discos de 5 1/4 hd

Teclas de controle

+ - posiciona visão lateralmente
A - aproxima visão
C - afasta visão
1 a 4 - seleciona jogada ensaiada
T - segue jogador selecionado
P - pausa
S - liga/desliga som
F - (full screen) tela inteira para quadra
< > - seleciona velocidade do jogo
H - help
B - (bench) substitui jogador
J - Jordan on/off
R - replay

Para ganhar todas

UM DOS MELHORES MODOS DE VENCER TODOS OS JOGOS É USAR A EXCEPCIONAL CAPACIDADE DE MICHAEL JORDAN DE FAZER CESTAS DE 3 PONTOS. ELE ACERTA CERCA DE 50% DELAS. FIQUE COM A BOLA NA SAÍDA, MOVIMENTE-SE ATRÁS DA FAIXA CURVA DOS 3 PONTOS ATÉ NÃO HAVER UM JOGADOR INIMIGO ENTRE VOCÊ E A CESTA E ARREMESSE. O OUTRO TIME TERÁ DE CONSEGUIR UM APROVEITAMENTO ACIMA DE 80% NAS CESTAS DE 2 PONTOS PARA TENTAR DISPUTAR A VITÓRIA.

LINKS 386

Boa simulação e qualidade gráfica permitem interessantes partidas de golfe

Você acha que golfe é um esporte chato? Bem, pode até ser... mas não no computador! No PC o jogo torna-se dinâmico e interessante.

Há vários jogos de golfe no PC, destacando-se o Links 386 e o Greens. Ambos são boas simulações, porém o Links 386 destaca-se pela grande qualidade dos gráficos digitalizados em SuperVGA e 256 cores. É recomendável também jogá-lo apenas em máquinas velozes, um 386 de 40 MHz ou um 486. Em máquinas mais lentas o jogo fica demasiadamente vagaroso e cansativo.

Uma forma de acelerar o jogo é selecionar opções de apresentação de tela fragmentada, mostrando tanto o ponto onde a bola está como o buraco para onde se pretende que ela vá, ou então as duas e também uma visão superior.

O Links 386 conta com replays com visão do jogador ou do ponto onde a bola foi parar, e a tela de visão superior, que ajuda o jogador a se orientar no campo, pode ser chamada rapidamente a partir do menu de controle. Ali também pode-se clicar no ícone da bandeira, fazendo aparecer na tela a indicação de onde está o buraco, o que pode ser uma grande ajuda para principiantes que ainda não conhecem o campo.

O jogo vem com apenas um campo, Harbour Town, localizado à beira mar. Existem outros campos vendidos como acessórios, e quem tem a primeira versão do Links pode converter os campos deste primeiro jogo para uso no Links 386, porém sem tantos detalhes digitalizados.

Jogar, em si, é simples. Aperta-se o botão do mouse fazendo um arco colorido subir. Há uma marca determinando o ponto médio ideal para soltar o botão. Com isso determina-se a força da tacada. Passando da marca, obtém-se mais força. Soltando o botão o arco de cor começa a voltar (mais depressa quanto maior foi a força determinada), e aperta-se outra vez o botão, escolhendo dessa vez a direção, ou efeito, a ser dado na bola. Há uma segunda marca, embaixo. Se o botão for apertado exatamente sobre ela, a bola será lançada em linha reta. Se for apertado antes ou depois da marca, a bola sofrerá um desvio naquela direção. Na verdade, esse desvio é mais um efeito aplicado à bola que efetivamente um lançamento em ângulo. Mas quanto maior a força, maior o desvio. Assim, bolas com muita força são muito difíceis de dirigir, o que equivale a realidade.

Após a tacada há uma voz (para aqueles que contam com placas de som, é claro) fazendo um comentário. Pode-se também ouvir a voz do jogador, sua respiração, a comemoração do jogador e da torcida (esta mais entusiástica quanto melhor for a tacada), em meio aos sons de passarinhos, grilos e sapos.

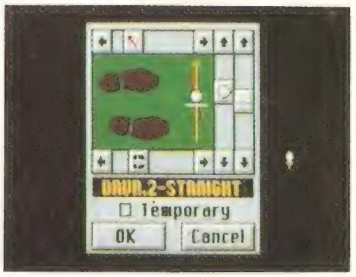
E, também após a tacada, pode-se usar o grande recurso para os principiantes. Chama-se mulligan. É o direito de refazer a tacada. Você pode tentar de novo quantas vezes quiser.

A interface com o jogador é excelente, totalmente controlada pelo mouse. Os gráficos são fantásticos, os sons ótimos, com vozes masculinas e femininas dependendo do jogador.

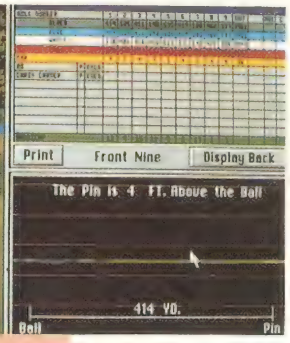
Ah, sim, ao criar o jogador você pode selecionar os tacos que ele usará e ao iniciar o jogo é recomendável acionar o "caddy", assim ele lhe fornecerá o taco adequado para cada jogada.

E depois é só começar a computar quantos pars, birds e eagles você vai conseguindo, e, quem sabe um dia, você será o primeiro a fazer um "hole in one" a ser acrescentado às estatísticas da história desse campo!

Sylvio Deutsch



O Links 386 tem muitas opções, entre elas selecionar força, efeito e posição de tacada



FOTOS: NORBERTO MARQUES

BRASIL

Uma idéia para quem tem uma máquina mais lenta é selecionar várias telas, o que acelera o jogo

FILE MANAGER

Fabricante: Acess Software, 1992
Revendedor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: simulação
Utiliza: 2256 Kbytes no disco rígido, 2,5 Mb de expansão
Configuração mínima: PC AT, 386, 40 MHz disco rígido, SVGA
Gráficos: digitalizados, resolução SVGA, 256 cores
Som: AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro
Controle: mouse
Preço médio: US$ 40
Apresentação: 4 discos de 5 1/4 hd

INDYCAR RACING

Conheça todas as emoções que pilotos como Emerson Fittipaldi e Raul Boesel experimentam nas pistas

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O painel, acertos e informações são basicamente os mesmos do clássico Indy500. Mas no IndyCar não são só os gráficos que estão muito melhores

IndyCar Racing é o melhor simulador de corridas já lançado. Que nos desculpem os fãs de World Circuit, o simulador de Fórmula 1 da Microprose que, até agora, reinava absoluto. IndyCar supera o software da Microprose em quase todos os sentidos: mais realismo nas reações do carro e, portanto, na pilotagem, regulagens mais precisas e gráficos bem superiores - acredite quem quiser. Só perde no fato de que IndyCar precisa de muita máquina e muita memória para rodar com todas as suas características. Se o World Circuit já vai muito bem em um 386 DX40, IndyCar só começa a ficar interessante a partir de um 486 de 25 MHz. Abaixo disso, perdem-se muitos detalhes gráficos e a pilotagem é extremamente difícil.

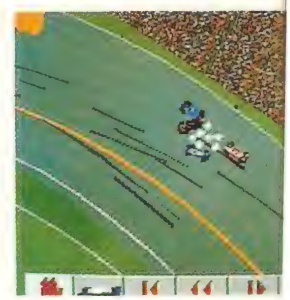
IndyCar foi projetado por David Kaemmer, um dos fundadores da Papyrus, empresa produtora de games. Habitante de Indianapolis, Indiana (EUA), é fanático por corridas e assíduo freqüentador, desde criança, das famosas 500 Milhas Foi sem dúvida isso que o fez realizar, em 1989, o conhecidíssimo Indianapolis 500: The Simulation, aplaudido como melhor simulador de corridas até o surgimento do World Circuit.

Porém o antigo Indy500 apresenta alguns problemas. Um deles é o fato de haver apenas uma pista (tudo bem, que pista! Mas, mesmo assim, apenas uma pista); outro, não há vácuo! Num carro de Indy rodando a 200 milhas por hora numa pista oval, o vácuo é fundamental. O carro acelera muito mais, pois já não enfrenta a resistência do ar, "aberto" pelo bólido da frente. E as ultrapassagens tornam-se muito mais realistas, uma vez que, ao ganhar velocidade e tirar o carro para ultrapassar, passa-se a enfrentar turbulência.

Esses dois "problemas" foram plenamente resolvidos no novo IndyCar. Há vácuo! E não há nada mais excitante do que se aproximar do carro da frente pouco a pouco, medindo a distância certa para pegar o vácuo, ver a luz vermelha de superaquecimento acender, sentir o giro subir e sair lançado, exatamente no ponto de se fazer a tangência da curva. Nas primeiras vezes, ficamos tão empolgados com as ultrapassagens que acionamos o replay insistentemente.

No que diz respeito às pistas, agora é possível dirigir um Indy em 8 pistas diferentes. Milwaukee e Loudon são ovais de uma milha; Nazareth é um tri-oval e Michigan um super speedway, como Indianapolis.

É na opção Garage que se acerta o carro



FILE MANAGER

Fabricante: Papyrus, 1993
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: Simulador
Utiliza: 15 Megabytes de disco rígido, 4 megabytes de expansão de memória, 8 preferível
Configuração mínima: PC-AT 386 DX40 MHz, disco rígido, adaptador VGA; 486 com Local Bus video recomendado.
Gráficos: Vetoriais com Texture Mapping, definição VGA, 256 cores
Som: SoundBlaster, Roland, General MIDI
Controle: teclado, joystick altamente recomendado
Preço médio: US$ 80
Apresentação: 3 disquetes de 3.5 hd

Se o carro apenas raspar no muro, saem faíscas. Mas se bater forte, fica-se sem pneus, como no Indy500. Continua sendo impossível voltar para o box com dois pneus furados. Mas agora dá para fazer corridas de 100% com o carro indestrutível

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Laguna Seca, Long Beach, Toronto e Portland são circuitos mistos, travados - dois deles são circuitos de rua. Isso por enquanto. É que a Papyrus está prometendo para breve o lançamento das outras oito pistas que completarão o calendário de 1993, inclusive a mais esperada delas, Indianapolis. Uma pena esta pista não estar incluída no pacote básico.

Mas isso não chega a ser problema. São tantas emoções, é tanto trabalho aprender a controlar um Indy de forma a não fazer feio na pista que, sem dúvida, as novas pistas chegarão antes de nos cansarmos com estes oito desafios. Uma das razões para que isso ocorra é que, em IndyCar, não há a "moleza" do Steering Help (auxílio de direção) presente no World Circuit, e que indica ao piloto todas as entradas de curva, parecendo mais um autorama. Aqui, é preciso descobrir todos os pontos de frenagem e de tangência. Também não se pode judiar do motor: ele estoura. Deve-se ficar de olho na luz de superaquecimento a todo instante. Ou usar o câmbio automático. Além disso, o desgaste dos pneus é perfeito, cada roda sofrendo alterações diferentes. Épossível selecionar entre quatro tipos de pneus para cada roda: macio, médio, duro ou de chuva.

Regulagens

Na questão dos acertos, em cada pista há uma opção Garage, onde se faz os acertos do carro (alguns detalhes, como tipo de pneu, acerto das asas e quantidade de combustível podem ser feitos no box). Estes acertos são os mesmos do Indy500, só que mais milimétricos e realísticos. São controles de inclinação de aerofólios traseiro e dianteiro, quantidade de combustível (agora galão a galão, e não mais de 5 em 5 galões), tipo e pressão dos pneus, diâmetro das rodas, cambagem (inclinação lateral das rodas), ângulo máximo que as rodas da frente podem virar, resistência de cada um dos amortecedores e relação das marchas (cada uma das seis independente das outras, e não juntas, como eram no Indy500). São tantos detalhes e tantas pistas que o pessoal da Papyrus optou por fornecer três acertos para cada pista, um Easy (fácil), um Fast (rápido) e um Ace (ás). Em algumas delas, como Michigan, o acerto Ace é capaz de fazer a pole. Trata-se de uma medida acertada: com o Easy aprende-se a dirigir, com os outros dois pode-se, de cara, brigar pela ponta. O trabalho de se acertar um carro agora ficou bem mais fácil.

Também é possível alterar componentes do carro de dentro do cockpit. Pode-se controlar as barras de torção (duas barras que ligam as suspensões das duas rodas traseiras e dianteiras, respectivamente, e servem para endurecer ou amolecer a suspensão), relação do freio (se as rodas da frente freiam com mais força que as de trás ou vice-versa), pressão do turbo (as teclas de 1 a 9) e, evidentemente, as marchas. Também é possível consultar a posição dos outros pilotos (F1) e fazer o painel, ou black box (caixa preta), alternar entre três telas (F2): a normal, com dois tacômetros (contagiros, em gráfico e em números), temperatura do motor,

Com os detalhes no automático, pode-se escolher quantos quadros passam por segundo. Acima de 12 começam a sumir detalhes mesmo num 486 A tecla F10 liga e desliga os detalhes automáticos de dentro do carro

No replay, comandado como um vídeo, pode-se mudar a posição da câmara (são 7 nos ovais e 6 nos mistos). Mostramos aqui o mesmo momento de um acidente

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O grande detalhe: se a luz de aquecimento do motor ficar acesa por poucos segundos, é fim de prova

quantidade de combustível, pressão do turbo e velocidade (em milhas por hora). A segunda tela mostra leituras da temperatura em três pontos de cada um dos pneus. A terceira indica o consumo de combustível e quantas voltas ainda serão possíveis com o mesmo consumo.

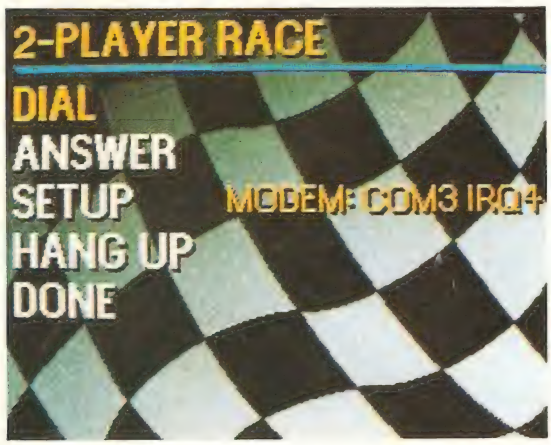
O manual traz detalhes bem interessantes quanto ao cockpit de verdade, não do game. Por exemplo, o volante não tem diâmetro maior do que 20cm, as alavancas das barras de torção são do tamanho de um lápis, com uvas nas pontas e o câmbio não é maior do que um joystick.

Rodando

IndyCar utiliza um sistema operacional diferente para rodar, e que se instala automaticamente. É o DOS/4GW versão 1.93, da Racional Systems Inc. Esse sistema operacional gerencia sozinho toda a memória (baixa, alta e extensão) disponível no computador para que o game rode da melhor maneira possível. Por isso, o ideal é usar a opção "Make a boot disk" do programa de instalação. Basta escolher diretamente no menu e inserir um disco já formatado no drive para que o software faça um disco de boot e todos os problemas se acabem. Outra alternativa, depois do jogo já instalado, para usuários do MS-DOS 6.0 ou 6.2, é acionar a tecla F8 no momento do boot (durante a mensagem Starting MS-DOS) e não permitir o carregamento de nenhum comando do config.sys e autoexec.bat, exceto compactadores de disco rígido como o DoubleSpace ou Stacker, para quem os usar, e o mouse (desnecessário).

O INDYCAR TAMBÉM PERMITE JOGAR VIA MODEM, MAS A VELOCIDADE MÍNIMA É DE 9600 BAUDS

Uma vez no jogo, a melhor opção é selecionar detecção automática dos detalhes gráficos. Assim, o programa vai incluindo ou retirando detalhes de acordo com a memória diponível no momento. Acostuma-se rapidamente com a variação da imagem, e a velocidade da animação é sempre constante. Com as teclas de função F3 a F10 pode-se ligar ou desligar esses detalhes - que vão desde textura da pista até a definição gráfica dos pneus, incluindo fumaça e público, entre outros.



Mais detalhes

A sofisticação do programa não pára por aí. Uma boa característica é que as condições ambientais, de temperatura e chuva - podem variar durante a prova, à escolha do usuário. Pilotar em temperaturas ambientes altas é mais difícil, requer maior economia do carro, uma vez que o motor se superaquece com mais facilidade. E ainda pode chover (só em circuitos mistos, pois não se disputam provas em ovais com chuva), obrigando a uma parada não prevista nos boxes. Aliás, no caso de corridas longas, mais vale uma correta estratégia de paradas do que um carro muito veloz. As condições da pista também variam durante a prova: a pista vai emborrachando com a passagem constante dos carros, aumentando a aderência. Se a textura de pista estiver ligada, é possível observar a pista mais escura e o trilho do traçado ideal.

A classificação para o grid obedece a dois critérios dependendo do tipo de circuito. Nos ovais, vale a velocidade média da melhor volta de duas. Nos circuitos mistos, a sessão de classificação é normal, valendo o melhor tempo em um certo período. Vale lembrar também que na Fórmula Indy, os carros largam em movimento. É possível ainda escolher dar a volta de apresentação ou largar direto.

E, para quem está começando - ou pensou em desistir depois de avaliar as dificuldades - uma boa notícia: é possível ainda escolher qualquer carro, combinando motor e chassi à vontade entre todos os disponíveis no Indy de 93. Melhor ainda: pode-se controlar a habilidade dos outros pilotos. Assim, todos começam como "braço duro" (pouco hábeis), e não só o usuário. Sem dúvida uma característica fundamental. Afinal, não é todo mundo que tem vocação para eterno retardatário...

Mário Fittipaldi e Sylvio Deutsch

No box, agora, aparecem os mecânicos

Nº - NÚMERO 222

JÁ NAS BANCAS

DUAS RODAS

motociclismo

SISAL EDITORA
CR$ 2500,00

HONDA SPACY 125

AVALIAMOS O NOVO SCOOTER QUATRO TEMPOS DO MERCADO

V-MAX 1200

CONHEÇA A CONCORRENTE DA NINJA: UMA V4 COM 145 CV, FAZ MAIS DE 250 KM/H E É IMPORTADA PELA YAMAHA

TÚNEL DO TEMPO

BMW 56 X BMW 94
O QUE MUDOU EM QUATRO DÉCADAS

FAÇA EM CASA

REGULE AS VÁLVULAS
EMBELEZE O MOTOR
REVISE A CORRENTE

ROTA 66

A AVENTURA DE UMA BRASILEIRA NUMA HARLEY NOS EUA

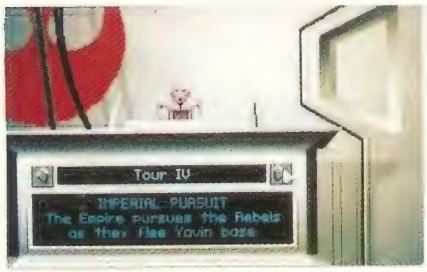
COMPETIÇÃO: BRASIL PODE TER MUNDIAL DE ENDURO

Imperial Pursuit & B-Wing

Dois complementos para o X-Wing, com mais missões e uma nova nave

Para quem já tem o game X Wing estão chegando ao mercado brasileiro dois novos Tours of Duty (programas que ampliam o jogo original): Imperial Pursuit (mais missões) e B-Wing (mais missões e uma nova nave), com novas missões históricas e belas cut scenes (as animações que aparecem de vez em quanto, em pontos chave, dando detalhes da história que se desenrola).

São duas novas "Tours of Duty"



Imperial Pursuit acrescenta ao jogo X-Wing a Tour of Duty IV, que começa logo após a destruição da Estrela da Morte. Os Rebeldes precisam encontrar uma nova base. São 20 novas missões igualmente difíceis.

B-Wing traz a Tour of Duty V, com outras 20 novas missões, além de uma nova e poderosa nave, a B-Wing, que tem mais armas que as três anteriores, escudos mais poderosos e, apesar do tamanho, boa velocidade e boa capacidade de manobra. O poder da B-Wing é de três canhões de laser, outros três de íons e nada menos que 12 torpedos de prótons! O único problema desta super-nave é que seu sensor de identificação só é efetivo a apenas vinte metros das naves inimigas (0.02 de distância). Portanto, é preciso passar perto de uma nave qualquer para identificá-la, o que torna verdadeiramente emocionantes as missões de reconhecimento.

O prêmio por destruir a Estrela da Morte

Além disso, os dois acréscimos ao X-Wing trazem dois presentões para os pilotos de poltrona: cada um deles vem com um piloto TopAce ("ace" de ás, ótimo piloto) que já completou todas as missões anteriores. Assim, com o TopAce que vem no Imperial Pursuit, é possível jogar qualquer das missões das três Tours of Duty anteriores, e assistir às Cut Scenes destas Tours. O TopAce4, que vem com o B-Wing, além disto também completou a Tour of Duty IV. Mas isso não impede que se prossiga com seus pilotos anteriores nas missões em que eles estavam, nem que se jogue as missões prévias com um destes super-pilotos: as missões que vão sendo completadas tornam-se Historical Missions, podendo ser jogadas novamente como treino.

Mas atenção: assim como qualquer outro piloto, se um TopAce morrer em missão (ou como wingman) e for revivido, ele não só perde todos os pontos como também seu nível de habilidade volta a ser Rookie (principiante). Cuidado, portanto.

Para evitar problemas como esse, ao instalar as duas novas missões o programa gera automaticamente cópias dos dois TopAces, com nomes TOPACE.BAK e TOPACE4.BAK. Assim, se eles

A B-Wing tem mais armas

FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts Games, 1993
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: Simulador de nave espacial
Utiliza: 2,5 Mbytes de disco rígido cada
Configuração mínima: PC-AT 386, disco rígido, adaptador gráfico VGA ou MCGA, software X-Wing
Gráficos: poligonais e bitmap, definição VGA 256 cores
Som: Ad-Lib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Roland, suporta MIDI e General MIDI
Controle: Teclado, mouse ou joystick (recomendado)
Preço médio: US$ 45 cada
Apresentação: 1 disquete de 3 1/2 hd cada

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Escolha um TopAce para...

...ver quantas medalhas pode-se ganhar e ....

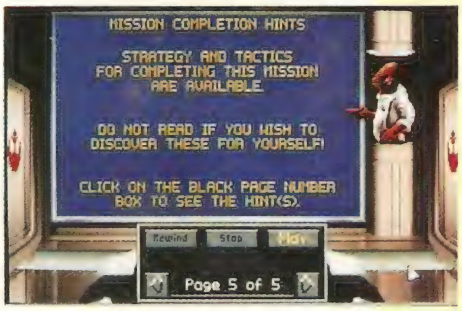
morrerem, é só fazer uma cópia destes arquivos com os nomes TOPACE.PLT e TOPACE4.PLT.

Agora pegue sua B-Wing e passe umas boas horas com ela no Maze para sentir a nova máquina e boa sorte nas novas batalhas contra o Império!

Ah, e se você acha que isso é o fim, prepare-se: a produtora americana LucasArts está anunciando para este ano o lançamento de TIE Fighter, as naves dos inimigos. Você já se imaginou pilotando as naves do Império no encalço dos Rebeldes?

Agora existem dicas no final das instruções para cada misssão. Aproveite!

...assistir todas as cenas animadas (cut scenes) das três primeiras fases



Comandos de comunicação

Cuidado com estes comandos, pois podem fazer de seus wingmans alvos fáceis para o Império!

Shift A - Ataque meu alvo selecionado!
Shift C - Me proteja! (Só funciona se você estiver sob ataque.)
Shift I - Ignore o alvo!
Shift W - Aguarde ordens!
ShiftG - Volte a lutar!
ShiftH - Vá para casa!

Dicas:

RECARGA DE ESCUDOS - Um modo eficiente de posicionar força para motor/laser/escudo é colocar toda a força (ou 3/4, se precisar de mais velocidade) nos lasers e 1/2 no escudo. Sempre que a energia armazenada for alta, aperte (') ou ShiftF10 para transferir energia para os escudos. Faça isso sempre, mantendo os dois níveis de escudos preenchidos. Não esqueça também de bater três vezes no S sempre que um escudo estiver mais fraco que o outro.

LASERS - Procure manter os lasers sempre com energia máxima, assim causarão mais danos ao atingir o inimigo. Use a tecla X para selecionar quantos canhões vão disparar ao mesmo tempo.

VELOCIDADE MÁXIMA - Quando desejar velocidade máxima, deixe a força do escudo no meio, a dos lasers em zero e transfira energia para os lasers com (;) ou ShiftF9 quando precisar atirar. Mas isto não é recomendável, pois os escudos demoram mais para carregar. Volte logo que possível para a configuração anterior.

ESCUDOS NA B-WING - A configuração mais usada (mas nem sempre! Tudo depende da ocasião) na B-Wing é manter escudos e lasers no máximo. Geralmente, só será necessário baixar o escudo para a metade na hora de entrar num combate direto com TIE Fighters ou Interceptors, para aumentar a velocidade.

TORPEDOS - Os torpedos de prótons são mísseis nucleares e devem ser usados contra naves grandes (Corvettes ou maiores). Apesar de perseguirem os alvos, não são recomendáveis contra os StarFigthers (caças estelares) porque sua capacidade de manobra é pequena. Uma nave rápida escapa facilmente dele se não for disparado de muito perto.

COMBAT MULTIVIEW DISPLAY (VISOR MULTIVISÃO DE COMBATE) - O CMD é uma peça fundamental. Aperte R para localizar o inimigo mais próximo no começo de cada missão. Porém Shuttles e Transports não são considerados perigosos e não são mostrados com esta tecla. Por isso circule pelas naves com T e Y para dar uma olhada onde estão TODAS as naves por perto.

MAPA E ESTRATÉGIA - Consulte o mapa (M) para tentar detectar padrões de movimento. Não esqueça que sem a estratégia correta você não conseguirá resolver a maioria das missões. Realize todas as Historical Mission; o que você aprender lá será muito útil nas missões "pra valer". Use também ShiftF5-F8 para marcar uma nave e depois poder localizá-la com rapidez. Alternando o tópico depois de estar no mapa, pode-se ver a lista de danos (ou apertando D) e alterar a prioridade de consertos a cargo do seu R2D2; ou rever o briefing (B).

DOGFIGHT - Quando selecionar um inimigo para um corpo-a-corpo, não o deixe até destruí-lo ou provocar danos em seu escudo. Não destrua uma nave depois de danificar seu escudo se isso não fizer parte de seu objetivo. Danificada, a nave seguirá automaticamente para sua nave-mãe e sua destruição pode provocar a chegada de outras naves inimigas.

FUGINDO DE MÍSSEIS - Selecione o míssil que o persegue no CMD e vá para 100 de velocidade. Quando o míssil estiver a 0.4 klicks (unidade de distância do game) de você, vire subitamente na direção dele e continue perseguindo-o até ele detonar sozinho. Y-Wings e B-Wings não conseguem fazer isso, por tanto precisam estar com escudos completamente carregados para suportar o impacto.

Velocidade e tiros necessários para destruir

NAVE	VELOCIDADE	LASER	MÍSSIL	TORPEDO
		(shields down/kill)		
X-Wing	100	11/4	2/1	-/1
Y-Wing	80	16/9	3/1	1/1
A-Wing	120	11/3	2/1	-/1
B-Wing	90	18/10	4/1	1/1
TIE Fighter	100	-/2	-/1	-/1
TIE Bomber	80	-/6	-/1	-/1
TIE Interceptor	110	-/4	-/1	-/1
TIE Advanced	125	12/4	2/1	-/1
Assault Gunboat	90	21/6	4/1	1/1
Transport	55	15/10	3/2	1/1
Shuttle	65	21/5	4/1	1/1
Space Tug	—	-/1	-/1	-/1
Cargo Container	—	40/8	7/1	2/1
Bulk Freighter	—	97/24	12	5/1
Corellian Corvette	—	81/40	12	4/2

STRIKE COMMANDER

Pilote um caça F-16 no século XXI

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Neste "mergulho" sobre a cidade é possível ver o efeito criado com fractais: repare na repetição dos detalhes em primeiro plano no fundo

Chamar o Strike Commander de simulador talvez seja um pouco de exagero, já que não possui grande nível de detalhes ou muita complexidade de comandos (como o jogo Falcon 3.0, por exemplo). O Strike tem comandos simplificados, sendo bem mais fácil de jogar.

A estrutura do game é a de um filme: a história começa no ano de 2011, portanto seu F-16 (caça americano lançado na década de 70) é uma velharia que precisa ser reformada e equipada. Para isso é preciso ganhar dinheiro realizando as missões com sucesso e sem sofrer danos... além disso, mísseis e bombas são caros!

O impressionante neste jogo são os gráficos, que reúnem bom-gosto e programação muito avançada, usando fractais (sistema matemático pelo qual o objeto é composto por sucessivas seqüências de miniaturas de si mesmo) para gerar os cenários).

Outro recurso fantástico é a simulação da cabeça do piloto. Você pode escolher entre três controles (mouse, teclado ou joystick) para mover a cabeça do piloto. Basta movê-lo numa direção para que o piloto (e você) olhe para ali, o que resolve o velho problema de controlar simuladores de avião: não há tempo de olhar para onde o inimigo está indo.

Os sons são bons, com música e ruídos digitalizados. Mas bem que o jogo poderia contar com mais vozes.

A interface é excelente, sendo um game fácil de comandar mas que exige muito treino.

Outra coisa que é mais fácil no Strike Commander que em outros games é aquele momento crucial depois de se ter terminado a missão: pousar. Nada mais frustrante que conseguir finalmente realizar a missão e morrer no pouso... mas o Strike Commander permite um "jeitinho": basta apertar A estando perto da base para que o avião pouse sozinho...

Sylvio Deutsch

FILE MANAGER

Fabricante: Origin Games, 1993
Tipo: simulador de avião
Instalação: 35,8 Mb no disco rígido, usa até 4 Megabytes de expansão de memória se houver
Configuração mínima: PC AT 386,40 MHz, disco rígido, agdaptador gráfico VGA
Gráficos: vetorial, bitmap e fractais, resolução VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, SoundBlaster, SoundBlaster Pro
Controle: teclado, mouse e joystick
Apresentação: 8 disquetes de 3,5 hd
Preço médio: US$ 60

Comandos

1 a 0 - Força do motor
- e + - Força do motor
A - Acelera a animação seguindo até o objetivo
W - Seleciona arma
D - Verifica danos
C - Comunicação
N - Vê mapa da missão
< e > - Controle do leme
G - Seleciona entre modo Normal e ACM (metralhadora com indicador de alvo no HUD)
; - Libera chaffs (pedacinhos de metal que enganam o radar do míssil que o persegue)
' - Solta flares (pequenos foguetes - como os sinalizadores - usados para atrair mísseis inimigos atraídos pelo calor)
R - Visão de multi-instrumento de referência
F - Movimenta os flaps (sistema móvel que aumenta a área da asa para pouso e também diminui a velocidade)
L - (land gear) Movimenta trem de pouso
S - Seleciona indicador de velocidade no HUD
B - (brake) freio aerodinâmico + terrestre
setas - controle do avião (junto com < e >)
espaço - dispara a arma em uso

F1 a F6 - Vistas
F8 - Mostra alvo do alto para bombardeio
F9 - Liga/desliga vista a partir do alvo
F10 - Liga/desliga câmara a partir da arma lançada

Ctrl E - Ejeta o piloto
Alt P - Pausa
Alt O - Menu de opções
Alt X - Sai para o DOS

Soltando bombas

Ao selecionar as bombas com o comando W, o visor muda, apresentando um círculo central ligado a outro mais abaixo. Ao lançar bombas, elas vão cair no ponto marcado pelo círculo inferior. Mas se baixarmos a velocidade para 1 e acionarmos flaps e freio aerodinâmico, condição favorável para lançar as bombas, o círculo fica fora de visão. Por isso há o recurso da tecla F8, que mostra o alvo visto do alto. Quando a cruz central do visor estiver no alvo (ou pouquinho depois dele), solte as bombas. É fatal.

ANO 9 - Nº 90

JÁ NAS BANCAS

OFICIN

MECÂNICA

GOLF GTi
VW IMPORTADO COM PREÇO DE NACIONAL

CORSA X MILLE

SISAL
EDITORA
CR$ 2500,00

TESTE COMPARATIVO ENTRE O NOVÍSSIMO CORSA WIND E O SUPER-LUXUOSO MILLE ELX, QUE VÃO REVOLUCIONAR OS "POPULARES"

UNO TURBO i.e.
O PRIMEIRO TURBO "DE FÁBRICA"

FAÇA-EM-CASA
- REGULE AS VÁLVULAS
- VERIFIQUE O FILTRO DE AR
- TROQUE A BOMBA D'ÁGUA

E MAIS:
MITSUBISHI GALANT, HOT FORD/DODGE V8, SOM IMPORTADO...

AVALIAÇÃO EXCLUSIVA

MUSTANG 94
30 ANOS E UM NOVO MODELO

Monkey Island 2

Um dos melhores games na sua categoria, Monkey reúne trama interessante e bem humorada com excelente gráficos. Confira algumas soluções nos modos fácil e difíc

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Descobrir o tesouro de Big Whoop é o grande desafio de Monkey 2

Piratas, um tesouro enterrado numa ilha, magia negra, revelações surpreendentes e muita, muita diversão é o que se encontra em Monkey Island 2: um adventure de primeira, com gráficos fantásticos onde o que conta é o racíocinio e a capacidade de juntar elementos para resolver situações e ir construindo a história.

Há dois níveis de dificuldade para jogar.A trama é a mesma, mas as soluções para os problemas são bem diferentes. Não é preciso se acanhar em começar pelo modo Lite (o mais simples): os problemas já são suficientes.

Todo o jogo funciona por verbos (várias opções - em inglês- aparecem na tela e clicando-as com o mouse a ação é executada). A opção "WALK" é constante: basta clicar a direção que o herói deve seguir. Usando PICK UP ("pegar") os objetos vão para o inventário (na dúvida, pegue todos) e com a opção TALK conversa-se com os personagens e acumulam-se pistas sobre a estória. Não é preciso se preocupar muito com as respostas nos diálogos porque pode-se explorar todas as possibilidades. Os díalogos requerem um bom conhecimento de inglês, pois embora nem sempre eles levem a alguma pista concreta, há momentos em que eles são fundamentais, como por exemplo, na localização exata do tesouro.

Soltar o jacar... a solução para conseg... entrar no quarto ... LaGran...

A aventura, propriamente dita, começa com o herói Guybrush voltando a uma certa Ilha de Scabb, disposto a reencontrar Elaine, seu grande amor e o tesouro de Big Whoop, que todos fracassaram na tentativa de descobrir. Ao atravessar a ponte par... lugarejo de Woodstick, nosso herói encontra o terrível pi... ta Largo LaGrande, que embargou a ilha e tornou-s... única lei local. Para prosseguir, Guybrush tem que entre... toda sua fortuna e aí, bem, aí começam os problemas...

"Estou com medo!!!"

Monkey 2 é um jogo muito bem humorado. As... escolhendo-se o modo fácil, lê-se exatamente is... "estou com medo, esse é o meu primeiro adventur... Não ligue o entretenimento é garantido: Monkey ... longo, divertindo por muitas horas. Não um mero p... satempo. Depois da cena inicial, o caminho é p... esquerda, atravessando a ponte e começando a explo... todos os lugares possíveis. A regra é "PICK UP" (peg... todos os objetos acessíveis e conversar com todos os p...

Momento difícil; para escapar da prisão é preciso usar o graveto com o osso, da maneira certa

FILE MANAGER

Fabricante: LucasArts
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Tipo: Adventure
Utiliza: 10 Mbytes de disco rígido
Configuração mínima: PC AT 286, 10MHz, VGA/MCGA
Gráficos: bipmap, definição VGA, 256 cores
Som: Adlib, Roland, Soundblaster, Sound Master cards, ou alto falante interno.
Controle: Teclado mouse e joystick
Preço médio: US$ 70
Apresentação: 6 disquetes de 3.5 hd

FOTOS: NORBERTO MARQUES

No mapa é possível clicar qualquer das três ilhas. Viajando por elas consegue-se as quatro partes do mapa do tesouro. Achar a sua localização exata requer conhecimentos de inglês

sonagens. É claro que os diálogos podem mudar o destino do jogo mas, mesmo dizendo ou fazendo alguma coisa errada, Guybrush não corre risco de vida. Este é um dos pontos que vêm conquistando cada vez mais aficcionados por esse tipo de jogo. Além da excelente interface com o jogador, ainda é possível se divertir muito, sem ter que voltar ao começo do jogo quando se faz algo errado. Ao contrário, Guybrush sempre guarda um comentário sarcástico para essas ocasiões, mostrando que de bobo, ele não tem nada.Também é possível salvar o jogo a qualquer momento e continuar depois. Caso o caminho não agrade ao jogador é só voltar ao último "save" e continuar dali.

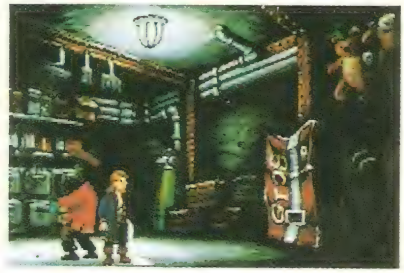
Como Guybrush é um herói cheio de truques e com muita personalidade, é preciso jeito para lidar com ele. Numa das cenas no bar, por exemplo, ele se recusa terminantemente a sujar as mãos para pegar um item fundamental ao desenrolar do jogo: um liquído do corpo de Largo LaGrande. Torna-se obrigatório então "arranjar" papel, para que ele cumpra a missão da forma mais higiênica possível.

Conversando com os personagens, acumulam-se pistas sobre a história, e tornam-se mais claros os objetivos: é preciso alugar um barco para ir em busca do tesouro e isso só será possível expulsando-se LaGrande da ilha. Para isso será necessário um "vodoo" (feitiço) e o dinheiro para alugar uma embarcação. Conseguindo o barco, tem-se acesso a um mapa que possibilitará a ida à outras ilhas. Nesse momento o jogo torna-se bem interessante, pois pode-se ir e vir bastando usar o mapa e clicar com o mouse o lugar desejado. É surpreendente a quantidade de possibilidades e cenários que o jogo oferece. Em algumas ocasiões, inclusive, a ação acontece como num filme e não é possível atuar: nesses casos, o importante é prestar atenção pois sempre surge alguma dica.

Com uma placa de som (embora não seja fundamental, e nem forneça nenhuma pista), o fundo musical é de altíssimo nível e muito bem elaborado, o que torna o jogo bem mais emocionante. Mesmo sem a placa, só com o alto-falante interno do PC, a música e os sons são eficientes e até ajudam funcionando como aviso, por exemplo, da aproximação de certos inimigos, como o fantasma/pirata LeChuck. O herói Guybrush, jurava ter acabado com ele, mas uma magia o trouxe de volta a vida, e só um vodoo ainda mais poderoso do que aquele que espantou LaGrande levará a grande revelação final, que é deliciosamente surpreendente e tão bem humorada quanto o resto do jogo.

"Quero todos os problemas!!!"

Quem, participando de um concurso, ou numa situação difícil no trabalho, nunca pensou em trapacear para atingir



Humor: soutien de pirata e cueca para fazer vodoo

Comandos:

F5 - salvar
F8 - jogar desde o começo
Space - bar - pausa
(-) ou + (-) - velocidade de leitura
(I) ou (J) - volume, ou usando placa de som, ligado ou desligado
Esc - pular cenas que já são conhecidas
Alt x ou Ctrl c - sair do jogo

HINT

No modo fácil, quando Guybrush e Wally são capturados por LeChuk e estão prestes a cair na armadilha, simplesmente, use "TALK" com Wally. Ele tem a solução.

Muito mais paisagens no modo difícil. Para chegar ao final esqueça a honestidade

FOTOS: NORBERTO MARQUES

um objetivo? Pois bem, jogando no modo difícil, isto é, "encarando todos os problemas", tem-se essa oportunidade. Na pele de Guybrush, é possível, e extremamente necessário, usar de certas artimanhas para conseguir alguns ítens que, na primeira fase, praticamente "caíam" nas mãos do herói. Assim, enquanto no modo fácil para se conseguir um pedaço da roupa de Lagrande bastava ir ao seu quarto e apanhá-la, no modo difícil a ação torna-se muito mais sofisticada. É preciso um truque para sujar sua roupa, para que ele a leve à lavanderia. Depois é necessário roubar o tiquete e só então consegue-se a tal peça, um soutien, por sinal. A estrutura do jogo, incluindo o final, é a mesma, mas o modo para se conseguir as coisas é muito mais complicado. Em certos momentos parece não haver saída, o melhor então é checar um a um os objetos acumulados. Às vezes uma ação não funciona com o verbo USE (usar) mas tem efeito usando-se, por exemplo, o verbo GIVE (dar). Além do mais, no modo fácil, muitos objetos adquiridos ao longo do jogo são inúteis, mas todos têm função no modo difícil.

Nem sempre as soluções são óbvias ou razoáveis, chegando a ser até um pouco absurdas, como no caso da bomba d'água no qual a solução é usar Jojo, um macaco. Aí o sentido é literal mesmo, já que ele se torna, usado na bomba d água, um macaco hidraúlico.Assim, não pense que será tedioso jogar Monkey 2 novamente. Na verdade, no modo difícil, ele torna-se um novo jogo, ainda mais desafiante.

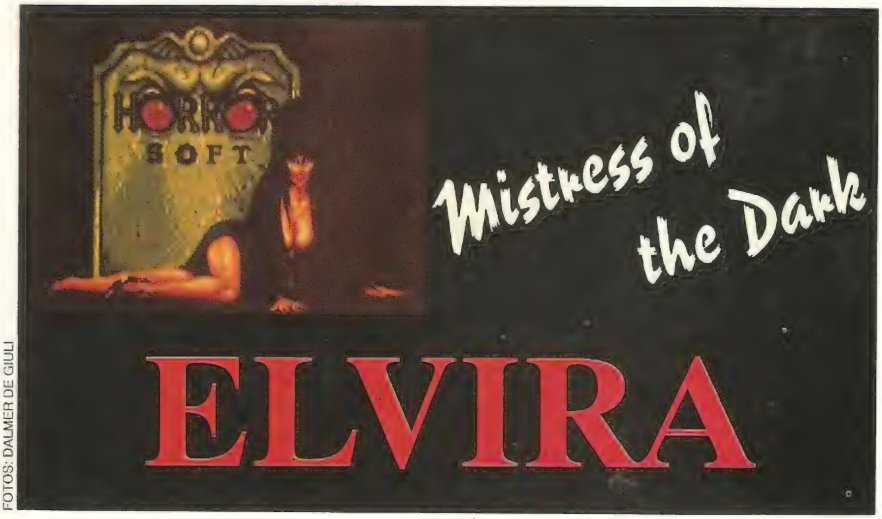
Shirley Vieira Lima

Em Monkey 2, uma poção faz reviver personagens: o cozinheiro não pode descansar em paz, porque esqueceu o gás ligado. Resolvendo este problema , no modo difícil, você consegue mais uma parte do mapa do tesouro

No modo difícil, para se conseguir o martelo e os pregos, é necessário tirar o carpinteiro da sua oficina. Para isso, serre a perna de pau do pirata, que fica sentado com seus amigos no barco para que o carpinteiro tenha que ir até lá.

Soluções ao pé da letra como o "macaco hidraúlico" e final muito surpreendente(abaixo)

No modo difícil, no "concurso de bebida" com o velhinho da casa de praia, deve-se jogar o líquido da caneca que ele oferece a GuyBrush na árvore. Substitua o líquido pela bebida que se obtém colocando-se Kate na cadeia. Para que ela seja presa deve-se usar o folheto com o retrato dela sobre o cartaz de Guybrush em Phatt Island. Na cadeia deve-se pegar o envelope Vanilla (Vanilla envelope) na estante. Dentro do envelope está a bebida necessária para a substituição.



FOTOS: DALMER DE GIULI

Terror e humor no castelo assombrado

Não há como negar a semelhança com o filme "Elvira, a Rainha das Trevas". O game da Accolade é um adventure interessante que reproduz bem o clima do filme, com belos gráficos em VGA e 256 cores, boa animação e sons eficientes. A interface, toda através do mouse, é rápida e precisa. Ainda bem, porque a tarefa não será nada fácil.

É preciso, "simplesmente", acabar com um exército de 999 soldados lacaios e monstros que guardam o castelo da bruxa Emelda. E tudo porque a maluca Elvira inventou de reconstituir um sombrio castelo. O objetivo é devolver os poderes à rainha das trevas, Elvira. Como? Recuperando o pergaminho mágico. A caminhada é dura, uma vez que são "apenas" 800 os aposentos do castelo.

Na tela de abertura existem algumas dicas e conselhos para desistir de sua tarefa. Não caia nessa e siga adiante. À esquerda da tela ficam as setas de direção. Elas são usadas para caminhar, e se estiverem vermelhas indicam que é possível seguir naquela direção. Para abrir ou fechar uma porta, basta clicar com o mouse sobre ela.

Existem por todo o castelo medieval valiosos objetos que ajudam a seguir adiante. Clicar em cima de um objeto com o mouse ilumina "Examine" ou então "Use" para saber para o que ele serve.

Para lutar há duas opções: quando na defesa, o cursor vira um escudo. No ataque, ele transforma-se em espada. No lado direito aparecem duas "teclas". A primeira, lunge, quer dizer "investida", e a de baixo, hack, significa "corte". Caso o jogador não esteja se dando bem, vai contar com duas opções: block e parry, respectivamente "bloqueio" e "desvio".

É bom lembrar que os soldados de Emelda são implacáveis. Antes de pensar em combate, é bom avaliar se vale a pena. Não compensa ser heróico ou tentar bancar o corajoso. Afinal, é uma questão de sobrevivência.

Durante a luta, quando derrotado, a morte é certa. A Accolade não poupou detalhes para esse jogo. São terríveis! Surge um cara degolado, todo ensangüentado. E a grande desvantagem é ter de começar tudo outra vez.

Mas é importante ser persistente, não desistir. Como o jogo é longo, há a opção de gravá-lo, a partir de um disquete ou então dentro do diretório "Elvira", e continuar depois. Vale a pena participar dessa aventura de terror!

Marijô Zilveti

Comandos Básicos

Há três comandos no canto superior esquerdo da tela que dão o controle sobre a movimentação de todos os objetos móveis:
ROOM, INV, WEAPONS:
ROOM - faz surgir na tela todos os objetos móveis do aposento.
INV - mostra todos os objetos do seu inventário pessoal.
WEAPON - Mostra as armas que você transporta.

Se você for vencido por um inimigo, seu fim será terrível (foto acima)

Pegue (e examine) todos os objetos que encontrar

Uma dica para o início do jogo: na janela de objetos surgem logo duas garrafas, uma vermelha e uma azul. É preciso clicar em cada uma delas e iluminar a palavra "Use" para ganhar poderes mágicos. As duas garrafas se transformam em pergaminhos. Tomando essas duas "poções", será possível destruir um lacaio vestido de azul clicando-se no pergaminho. O soldado vira pó. Mas cuidado, não se pode abusar muito desses poderes. Apesar de eficientes, eles duram pouco.

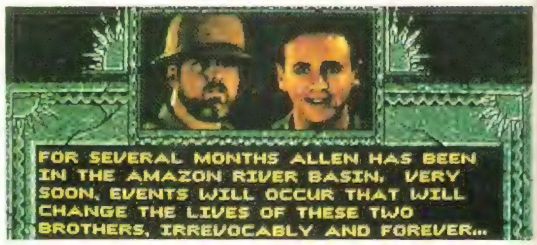
FILE MANAGER

Fabricante: Accolade, 1993
Distribuidor no Brasil: Tec Toy
Tipo: Adventure
Configuração mínima: PC XT ou superior, adaptador gráfico EGA/VGA
Gráficos: bitmap, resolução VGA 256 cores
Som: alto-falante interno e placas de som
Controle: mouse
Preço médio: US$ 65
Apresentação: 4 disquetes de 3,5 hd

AMAZON
THE GUARDIANS OF THE EDGE

Um adventure com clima de seriado dos anos 50

Observe, abra e pegue tudo que aparecer. As surpresas são grandes



FOTOS: DALMER DE GIULI

Da abertura ao fim do jogo, os gráficos são incríveis

Muito fôlego é o ingrediente imprescindível para conseguir passar pelos 14 capítulos do Amazon e encontrar o tesouro perdido na selva amazônica. O herói chama-se Jason e tem como meta encontrar seu irmão mais velho Allen, que partiu numa expedição para buscar o tesouro.

A história se passa no final dos anos 50. Tempos de anti-comunismo "brabo" nos EUA. Tudo é questão de segurança máxima, por isso cuidado, ser preso significa ter de começar tudo outra vez.

No primeiro e segundo capítulos, as tarefas são muitas e exigem paciência. É preciso recolher vários objetos, entre eles um rato que ajuda a assustar a chata da secretária Darlene. Depois é seguir para o apartamento de Jason, onde há uma carta enviada por Allen, que parece estar assustado. Forças ocultas o estão perseguindo. Coisa estranha de ser dita por um cientista renomado. Hora de ir ao encontro dele, em Cuzco, no Peru.

É aí que a aventura começa. Um piloto de avião que quer jogar Jason pela porta lá de cima (não esqueça de pegar o paraquedas!), jacarés, índios e muitos outros perigos o esperam. Salve sempre o jogo para não ter de refazer um trecho grande. O jogo é dividido, como um velho e cult seriado dos anos 50, em capítulos, ou fases, que terminam sempre com uma pergunta sobre o que acontecerá a seguir. É bom salvar sempre antes deste final, para o caso de você ter de voltar para pegar um objeto esquecido.

Na questão da interface, o jogo é bom. Os gráficos são muito bonitos, digitalizados. Existe uma opção de usar tela em SuperVGA, porém fazendo isso não se aumenta a definição: aparecem duas telas, a normal, ocupando metade da tela e, na outra metade, a tela do inventário. Como a velocidade de funcionamento diminui muito com esse recurso, não vale a pena usá-lo só para ter a tela do inventário sempre a vista. Os comandos são todos por mouse, relativamente fáceis. Há necessidade de grande precisão no posicionamento do cursor para pegar ou abrir um objeto, por isso, atenção e paciência. Já na parte dos sons, há coisas boas: a abertura é muito bem feita, com o som do projetor de fundo e boa música. Durante o jogo, há algumas vozes digitalizadas, mas no geral os sons poderiam ser melhores. Mas é divertido ouvir, por exemplo, o latino falando inglês com sotaque.

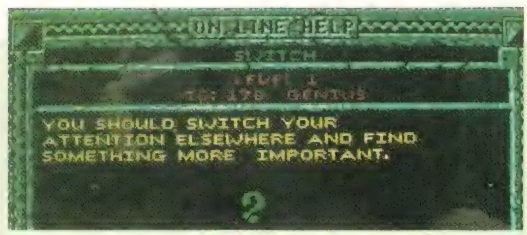
Amazon é um jogo divertido. Seria melhor se a interface fosse um pouco mais dinâmica, porém como quem gosta de adventures não está atrás de simplicidade, isso pode ser ignorado sem problemas. A trama é boa, as surpresas interessantes. Vale a pena conhecer.

Marijô Zilveti

FILE MANAGER

Fabricante: Access
Distribuidor no Brasil: Brasoft
Tipo: Adventure
Configuração mínima: PC 286, adaptador gráfico VGA/SVGA
Gráficos: bitmap, resolução VGA 256 cores
Som: alto-falantes interno e placas de som
Controle: mouse
Preço médio: US$ 62
Apresentação: 8 disquetes de 3.5 hd

ON LINE HELP



Em caso de dúvida, há um ícone na parte de baixo, a direita, em forma de ponto de interrogação. É o help. Clicando ali, o cursor vira um ponto de interrogação e clicando com ele sobre um objeto consegue-se uma dica. Mas repare num detalhe: seu IQ (quociente de inteligência, em inglês) baixa a cada vez que o help é usado. Se você usar demais este recurso (mais de 300 vezes) seu IQ vai cair demais e mesmo terminando o jogo você não poderá assistir à seqüência final. Portanto, só use o help depois de fazer todo o possível para resolver os problemas!

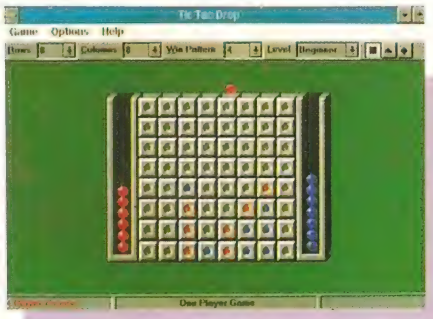
Entertainment Pack 4

Um pacote com sete jogos para Windows

Alguns minutos livres num dia de trabalho podem ser o pretexto para experimentar o Entertainment Pack 4, da Microsoft. São sete jogos para Windows que, sem estratégias complicadas ou grandes efeitos visuais, funcionam como bons passatempos.

Os jogos são simples e basta clicar o "help" para encontrar a apresentação -simpática- de cada um, instruções e dicas para passar pelas várias fases. Como os habituais jogos de Windows, exercitam a habilidade com o mouse e funcionam como passatempo rápido e sem grandes compromissos. Mônica Pina

FOTOS: NORBERTO MARQUES

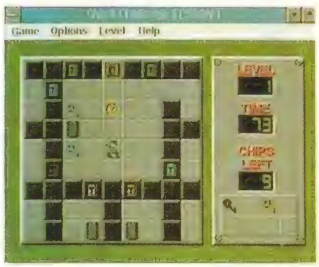


TIC TAC DROP

É uma variação do conhecidíssimo jogo da velha com inúmeras combinações possíveis, que requer alguma atenção, mas dispensa complicações. Para derrotar o adversário, que pode ser o computador ou outra pessoa, é só formar uma seqüência com bolinhas (na horizontal, na vertical ou na diagonal) antes que o inimigo o faça.

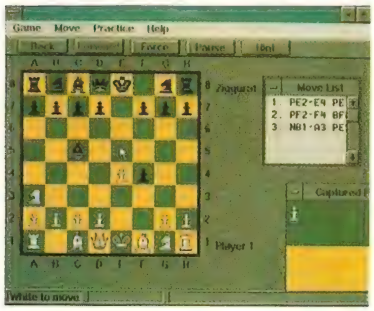
GO FIGURE

O desafio é, com algarismos escolhidos pelo computador, montar uma equação que chegue a um resultado determinado. O visual sem graça e o pouco tempo para realizar a operação fazem o jogo ficar com cara de "lição de casa". Os matemáticos e alunos muito aplicados talvez se entusiasmem.



CHIP'S CHALLENGE

Um labirinto que exige alguma paciência e perseverança. Enfrentando monstros e muitas bombas, atravessando passagens secretas e caminhando sobre o fogo ou a água, o herói Chip deve recolher os objetos necessários para mudar de fase. É bom parar nos pontos de interrogações para conferir as dicas e informações. Na dúvida, o item Strategy and Hints tem conselhos importantes.

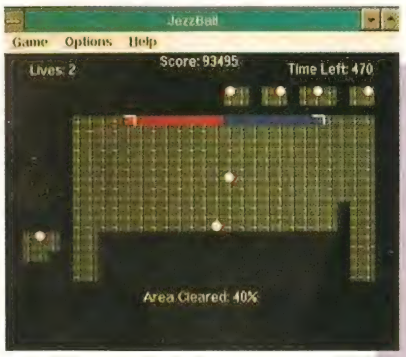


CHESS

Seguindo as regras do xadrez, é possível enfrentar o computador, outro jogador ou simplesmente assistir uma partida, além de salvar os melhores lances e continuar a partida depois. São cinco níveis de dificuldade, desde o Begginer (iniciante) até o nível Expert. Uma boa oportunidade para quem quer aprender, ou se aperfeiçoar no xadrez.

DR. BLACK JACK

Os freqüentadores de cassinos não terão dificuldades. O jogo é uma versão do 21 e o objetivo é, com a soma dos valores das cartas, chegar o mais perto possível de 21, sem jamais ultrapassar esse valor. Confira as regras do jogo e as sugestões para cada situação específica e boa sorte.



JEZZBALL

É um dos jogos mais simpáticos do pacote. Isolar, rapidamente, os átomos que aparecem num quadro, no menor espaço físico possível, é o objetivo do jogo. Desaparecendo 75% do diagrama, passa-se para o nível seguinte.

MAXWELL'S MANIAC

Separar as moléculas vermelhas das azuis, utilizando um portão que desliza no centro do diagrama, parece fácil no início, mas a situação vai se complicando durante o jogo. São três opções de jogos, com vários níveis.

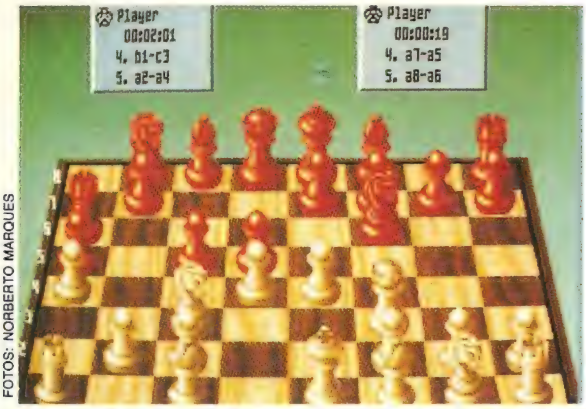
FILE MANAGER

Fabricante: Microsoft, ano 1993
Distribuidor: Brasoft
Tipo: passatempo
Configuração mínima: PC-AT adaptador gráfico VGA, mouse, software Windows
Gráficos: bitmap, definição VGA 256 cores
Som: o mesmo do Windows
Controle: teclado ou mouse (recomendado)
Preço médio: US$ 45
Apresentação: 2 disquetes de 3.5 hd

THE CHESSMASTER 3000

Boa resolução gráfica e dificuldade progressiva, para qualquer jogador

Acima e abaixo, opções de tabuleiro



FOTOS: NORBERTO MARQUES

ChessMaster 3000 é a mais recente versão do melhor jogo de xadrez para computador. Nele é possível enfrentar uma série de oponentes conhecidos, inclusive inúmeros campeões mundiais, e computadores como Deep Thougth, um computador (ele existe de verdade!) construído nos Estados Unidos especialmente para jogar xadrez. Ele é o máximo? Ainda não. Garry Kasparov, o grande mestre internacional, foi capaz de vencê-lo.

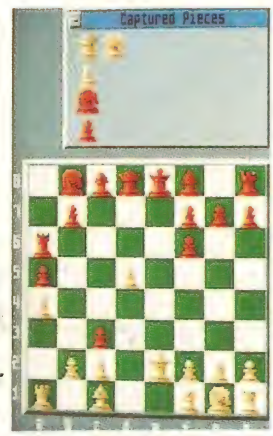
O que não quer dizer que simples mortais estão destinados ao fracasso quando encaram uma partida no ChessMaster 3000. Primeiro, porque é possível colocar o computador jogando contra ele mesmo, escolhendo dois estilos ("estilos" são sistemas especiais que fazem a máquina jogar com certa personalidade) diferentes, e ficar assistindo. Segundo, o computador fornece uma série de auxílios na figura do Mentor, uma opção do menu que faz sugestões das melhores jogadas e analisa o desenvolvimento do jogo, além de conter um Tutorial que ensina os princípios do xadrez para quem não sabe e dá boas dicas para quem já tem o conhecimento básico.

A tela de configuração dos jogadores

Além disso, existem dois outros recursos bastante úteis. Um deles é a possibilidade de se inverter o tabuleiro (você joga com , digamos, as peças brancas até um ponto, então inverte o tabuleiro e faz o computador continuar com as brancas). O outro é a possibilidade de salvar o jogo, permitindo experimentos mais ousados a partir de qualquer ponto. Também é possível inventar novos estilos. Mais uma opção interessante é a existência de 150 jogos famosos, que podem ser assistidos do começo ao fim, ou então interrompidos a qualquer momento, para que o jogador assuma o controle das peças que escolher. É possível também promover campeonatos, entre duas pessoas reais e outras seis simuladas através dos estilos do computador.

A força deste programa está na habilidade de jogar, realmente grande, que no entanto é acompanhada de perto pela qualidade, tanto da interface com o jogador (muito simples, através de menus selecionáveis com o mouse ou teclado) quanto dos gráficos, realmente bons. Pode-se jogar tanto com tabuleiro plano quanto com tabuleiro tridimensional, escolhendo-se desde o material com que ele é confeccionado (comum, mármore, madeira especial) até diferentes tipos de peças, como madeira, marfim, modernas (um design muito bom), fantasia (formato de pessoas medievais) e alfabéticas (cada peça tem o formato da letra com a qual começa seu nome - em inglês -e que são usadas no sistema tradicional de anotação das jogadas).

Para quem gosta de xadrez, seja um bom jogador, um principante, ou mesmo quem quer começar do zero, este é o jogo. É possível, através do Tutorial, aprender os princípios básicos do xadrez, como aberturas, desenvolvimento e finais. Através da análise das partidas dos grandes mestres internacionais, os conhecimentos vão se ampliando. E há até aquela famosa partida entre David Bowman e HAL 9000, o primeiro, astronauta, o segundo, o computador cérebro da nave Discovery, ambos personagens dos célebres filme e livro 2001, Uma Odisséia no Espaço.

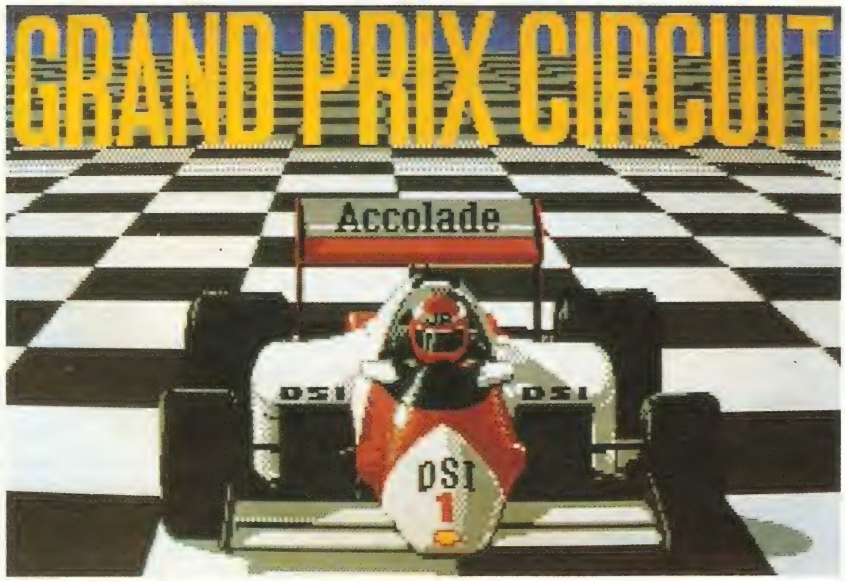


A qualquer momento, o jogador pode acessar a tela de informações, com as coordenadas das casa e relação das peças capturadas

FILE MANAGER

Fabricante: The Software Toolworks, 1991
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Tipo: Jogo de tabuleiro
Utiliza: 1,5 Mbytes
Configuração: PC XT ou AT, adaptador gráfico EGA, VGA
Gráficos: bitmap, resolução VGA 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland
Controle: teclado, mouse ou combinação deles
Preço médio: US$ 99

GRAND PRIX CIRCUIT



FOTOS: NORBERTO MARQUES

As melhores dicas para vencer no game que já foi o melhor simulador de corridas

Quem nunca jogou Grand Prix? Todo fanático por simuladores de carros deu suas voltinhas nele. Foi o grande jogo de corridas até o aparecimento do Indy 500 e, mais recentemente, do World Circuit.

Roda só a partir de disquete (ele possui um sistema de proteção que dificulta a cópia e impede a instalação em disco rígido). Para jogar usando monitores CGA, Tandy com 4 cores ou ainda um Hercules, é preciso apenas o primeiro disco. Para monitores EGA ou Tandy com 16 cores é necessário o segundo disco.

A grande limitação deste jogo é que seu sistema não leva em conta a velocidade da máquina em que está rodando. Produzido quando um XT com velocidade de 8 MHz era o máximo, hoje continua rodando em processadores de até 66 MHz Por isso, jogar para disputar corridas torna-se apenas um teste de resistência. A graça está em baixar o tempo. Fazer recordes. Não que as corridas não tenham lá sua diversão, principalmente com a facilidade com que se consegue explodir o motor... detalhe que sem dúvida ainda está faltando no grande game World Circuit!

Sílvio Deustch

Mais uma dica importante é que as pistas não são reais. São apenas aproximações, com o traçado mais ou menos parecido com as pistas de verdade. Assim, enquanto vemos os pilotos fazendo aqueles esses no final da reta em Monza em segunda, ou mesmo primeira, no GP é possível, mantendo-se bem no meio da pista ao descer a reta, passar direto pelos esses sem dar bola para eles. Isso também é fundamental para conseguir um bom tempo.

Por se tratar de um jogo antigo há a questão da escolha do monitor. Mesmo que você tenha um Super VGA terá de escolher entre EGA ou CGA. O visual do jogo na escolha EGA é bem melhor (principalmente se lembrarmos que o CGA em monitores coloridos apresenta cores bastante estranhas), mas o jogo é bem mais rápido no CGA. Assim, se sua intenção é bater recordes, fique no CGA, mesmo.

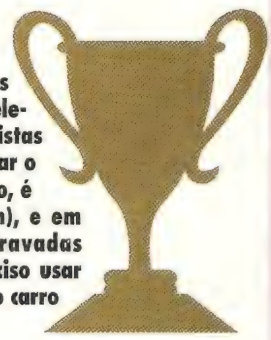
Neste trecho em Monza não é preciso acompanhar os esses. Passe reto

Comandos no teclado

setas para os lados - direção
seta para cima - acelerador
seta para baixo - breque
A - marchas para cima
Z - marchas para baixo
P - pausa
M - mostra/esconde mapa da pista
D - mostra/esconde câmbio
I - mostra/esconde informações sobre a corrida
ESC - sai do jogo, retornando uma opção por vez até voltar ao DOS
Ctrl S - liga/desliga som
Na tela de pontos do campeonato, F1 e F2 servem para carregar ou salvar jogos

Freio, prá que freio?

A dica fundamental para fazer o melhor tempo nas pistas do GP é dispensar o freio. Pra que freio? Use só o acelerador. É plenamente possível (e muito vantajoso) fazer pistas como Silverstone ou Monza sem usar o freio. Basta acertar o momento de reduzir as marchas. Em Monza, por exemplo, é possível atingir tempos na casa dos 1:09.0 (McLaren), e em Silverstone, 1:06.0 (McLaren). Já nas pistas mais travadas (Brasil, Mônaco e Estados Unidos) não tem jeito é preciso usar (suavemente) o freio nas curvas mais fechadas. E nelas, o carro mais eficiente é a Ferrari.



FILE MANAGER

Fabricante: Accolade, 1988
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: simulador de carro
Configuração mínima: PC XT ou AT com 384 Kbytes (Hercules, CGA) ou 512 Kbytes (EGA, Tandy), adaptador gráfico CGA, EGA, Hercules, Tandy
Gráficos: bitmap, resolução CGA (4 cores), EGA (16 cores), Hercules (2 cores), ou Tandy (16 cores)
Som: só alto-falante interno
Controle: teclado ou joystick
Preço médio: US$ 25
Apresentação: 2 discos de 5 1/4 dd

day of the tentacle

Confira as melhores dicas deste adventure que é o maior sucesso do momento

Depois do sucesso do clássico Maniac Mansion, os personagens voltam agora num outro game que é um verdadeiro desenho animado.É o Maniac Mansion: Day of The Tentacle (ou DOTT), lançado simultaneamente em disquetes e CD. O jogo é o mesmo, a única diferença entre as duas versões é que no CD todos os personagens têm vozes durante todo o tempo (dispensando os textos). E que vozes! No game disponível em disquetes, quando há a placa SoundBlaster ou compatíveis, as vozes são ouvidas numa fantástica apresentação, inteiramente animada, de dez minutos. Em seguida o jogo acontece com os textos na tela. Sem placa de som tudo se resume aos textos.

DOTT é um adventure com uma receita infalível: animações muito bem feitas e muitas (e boas!) piadas, dentro de um padrão já consagrado que a LucasArts -produtora americana do game- usou com Monkey Island II.

A interface é excelente, comandada por mouse - é possível jogar com teclado ou joystick, mas com mouse é mais confortável. Uma curiosidade desse game é que ele traz o Maniac Mansion I, produzido em 1989, completo. É uma espécie de brinde do produtor. Basta Bernard, ao encontrar um computador (ele está no quarto de Ed, o filho de Fred Edison), "usá-lo", que o velho Adventure aparece. Mesmo que não haja a menor intenção de jogá-lo, vale a pena dar uma espiada: pode-se conferir como os adventures evoluiram nestes 5 últimos anos, desde gráficos até na estrutura de verbos. Em tempo: o que se joga em Maniac Mansion não altera em absolutamente nada o que já se jogou no DOTT; são dois jogos independentes!

DOTT é a volta dos três amigos - Bernard, estudante de física; Hoagie, roqueiro e hold de uma banda; e Laverne, uma atrapalhada estudante de medicina-, à mesma mansão do cientista Dr. Fred em Maniac Mansion. Sua missão: voltar ao passado com os três personagens para impedir que o Tentáculo Roxo (Purple Tentacle) beba a água de um riacho poluído e conquiste o mundo. Acompanhe agora algumas dicas e salve o mundo!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Laverne não consegue descer da árvore... mas se Hoagie pintar os frutos de vermelho e depois falar com Washington...

HOAGIE

Libertando Laverne

A garota desajeitada está presa em uma árvore no Futuro. Para libertá-la - e começar a jogar também com ela - é necessário cortar a árvore - só que no Passado. Conversando com George Washington, ele lhe dirá que só corta cerejeiras, e que não existem cerejeiras por perto. O jeito então é transformar a Kumquat Tree (uma árvore de frutos cítricos do lado de fora da casa) em uma cerejeira.

Dê a carta a Dwaine e...

Super Bateria

Hoagie precisa construir uma Super Bateria para ligar sua máquina do tempo. São três ingredientes: óleo, ouro e vinagre. O óleo é fácil: basta pegar na estante da cozinha. O vinagre tem um truque: pegue a garrafa de vinho no quarto de Ben Franklin e coloque-a na Time Capsule de Thomas Jefferson. Lembre-se, vinho velho azeda...

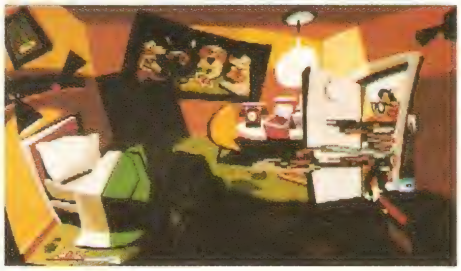
O ouro é o último ingrediente. Para conseguir pegar a pena de ouro dos presidentes, é preciso tirá-los da sala. Essa seqüência envolve operações de Bernard e Hoagie. Primeiro, jogue com Bernard. Pegue a dentadura na

FILE MANAGER

Fabricante: LucasArts, 1993
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: Adventure
Utiliza: 15 Megabytes do disco rígido
Configuração mínima: PC AT 386 clock 25 MHz, adaptador gráfico VGA, 570K RAM
Gráficos: Bitmap, definição VGA 256 cores
Som: SoundBlaster ou compatíveis, Pro Audio Spectrum, Ad Lib, Roland LAPC1, General MIDI
Controle: Teclado ou joystick, mouse recomendado
Preço médio: US$ 60
Apresentação: 6 disquetes de 3.5hd ou 1 CD-ROM

sala do vendedor de charutos, abrindo a grade no chão e fazendo com que ela caia no buraco. A seguir, use a carta que Hoagie encontra na caixa de correio para entregar para Dwaine. Ele abre a porta e você pode pegar o revólver falso (flag gun).

Agora, troque o Flag Gun com o isqueiro do vendedor de charutos e peça um charuto a ele. Observe a cena e, no final, mande tudo para Hoagie!



...ele vai se mandar sem a arma

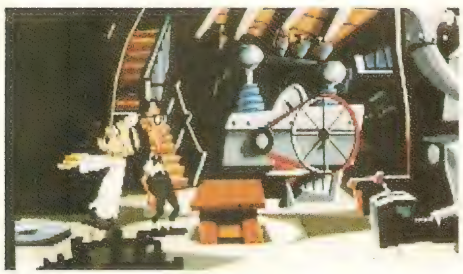
De volta com Hoagie, ofereça um charuto para George Washington. Acenda-o. Quando o charuto explodir, a dentadura do Presidente voará longe. Dê a ele a dentadura que Bernard enviou. Achando que o presidente está com frio, os outros dois autores da Constituição acenderão o fogo na lareira.

Com o fogo aceso, John Hancock jogará sua manta no chão (blanket). Pegue-a, vá até o telhado e use-a para tapar a chaminé. Observe o resultado e não esqueça de pegar a pena!

Ah, é preciso carregar a super bateria: a dica é colocá-la na pipa de Benjamin Franklin. Quem lembra como Ben descobriu a eletricidade já matou essa...

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Depois que Washington perde a dentadura, é só tampar a chaminé com o cobertor de Hankock



BERNARD

Contrato

Dr. Fred é sonâmbulo! Para fazê-lo abrir o cofre, basta-lhe dar-lhe o café descafeinado

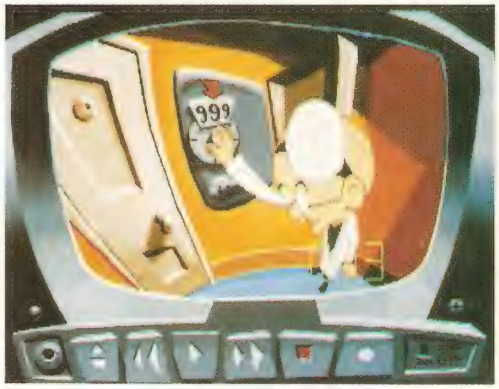
Conversando com Nurse Edna, você descobre que Dr. Fred é sonâmbulo e abre seu cofre sempre que está dormindo. O negócio então é fazer Dr. Fred dormir e tirar Nurse Edna da sala para poder gravar a cena em vídeo. Para fazer Dr. Fred dormir, é só dar café descafeinado para ele (decaf coffee, na cozinha).

Se Hoagie trocar os martelos. Ned e Jed vão trocar de lugar, a estátua será invertida e então basta...

Para tirar Nurse Edna, basta empurrá-la (push). Só que ela agarra no braço da estátua e continua no quarto. Volte ao Passado para jogar com Hoagie. Pegue, então, o martelo para canhotos no laboratório do Dr. Red e, no quarto dos irmãos Ned e Jed, troque os martelos. A estátua se quebra e os dois irmãos trocam de lugar, agora um fazendo a estátua e o outro posando.

...empurrar Nurse Edna para se livrar dela e gravar Dr. Fred na fita

Repare que, no Presente, a mão da espada da estátua passa a ser a direita. Agora, é só empurrar a enfermeira de novo e usar o vídeo. A fita está no quarto de Green Tentacle, no presente mesmo. Para descobrir a combinação, assista à fita mudando a chave SP/EP, à direita no painel do vídeo, para EP. Pronto, agora é só abrir o cofre e pegar o contrato!



LAVERNE

Disfarce de Tentáculo

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Laverne pega o desenho...

No início, Laverne pouco se movimenta. Ela só sai da prisão para ir ao banheiro (e usar o Chron-O-John) ou para ir à sala do médico. Para se movimentar livremente, ela precisa de uma fantasia de tentáculo. Diga ao guarda que você está se sentindo mal e, na sala do médico, pegue o cartaz de anatomia tentacular (tentacle chart). Volte para a prisão e, dizendo que quer ir ao banheiro, mande o Tentacle Chart para Hoagie pelo Chron-O-John.

Agora, jogando com Hoagie, basta colocar o Tentacle Chart junto com os planos de bandeira da costureira. Ela fará uma bandeira em forma de tentáculo. Agora, Laverne pode pegá-la. Basta usar a maçaneta (cranck) no Cranck Box! A maçaneta está no Presente, no mastro da bandeira, mas Bernard pode pegá-la e mandá-la para o Futuro.

...e depois veste a bandeira

Concurso de beleza

Para se livrar do guarda da prisão, Laverne tem de participar de um concurso de beleza para humanos de estimação. A inscrição (name tag) está com o tentáculo azul. Vá até o quarto da múmia, pegue a extensão (extension cord) e os patins (skates). Use os patins e a etiqueta de inscrição com a múmia, e empurre-a para fora do quarto.

Agora é preciso preparar a múmia para vencer o concurso. Pegue o espaguete com Hoagie, use-o na múmia e, a seguir, faça um belo penteado.

Bernard precisa mandar duas coisas: o saco de risadas e o vômito falso. O saco de risadas está dentro do João Bobo, ao lado do vendedor de charutos, no Presente. Fure-o com a faca de Laverne para pegá-lo. O vômito falso está grudado no teto da sala de entrada da casa. Vá até o quarto de Green e ligue o som. Um pedaço se descola. Agora, jogue a caixa de som no chão. Pronto, é só pegar a meleca e mandar junto com o saco de risadas para Laverne.

Use o garfo no espaguete

E lá se vai Herald

Ainda falta a dentadura. Para isso, vá ao Passado. Hoagie precisa do livro de Bernard. Basta lê-lo para o cavalo e pronto: o livro é tão chato que o eqüino dorme, depositando a dentadura no copo com água. É só mandá-la para Laverne.

Finalmente, use tudo na múmia: o saco de risadas e a dentadura. O vômito falso use no Herald, o humano concorrente. Assim é possível desclassificá-lo e ganhar o concurso. Dê o prêmio, que é um convite para jantar no Clube dos Tentáculos, para o guarda da prisão e pronto: você está livre dele!

Esvaziando a prisão

Tirando os outros humanos da prisão, o guarda do relógio se manda para capturá-los, e você terá livre acesso ao que restou do local de trabalho do Dr. Fred. Para isso vá ao lado de fora da casa e use a tinta corretiva (Booboo-B-Gone) na cerca branca atrás do gato. Pronto, o felino encosta na cerca e se transforma em gambá!

O apavorante gambá!!!

A seqüência agora é óbvia: basta soltar o gato-gambá na prisão para que os humanos dêem o fora rapidamente. Há um truque para capturar o gato, mas essa deixamos com você! Como os humanos fugiram, o guarda do relógio cumpre seu dever, partindo para capturá-los. E, melhor ainda, abrindo o caminho para o velho e abandonado laboratório de Dr. Fred.

Final

A hora da verdade! Primeiro, quando levar o tiro de Purple velho, entre pequeno no quarto de Dwaine. Passe para o quarto de Green, ainda pequeno, pelo buraco de rato na parede.

Pegue então a bola de boliche. Você tem de esperar o efeito do tiro passar para crescer e conseguir carregá-la. No laboratório, é só fazer o strike com e exército de tentáculos...

Finalmente, só na conversa, convença Purple a disparar contra Dr. Fred. E observe! A solução é muito interessante, e a animação do final é um dos pontos fortes do game, muito engraçada - aliás como todo o jogo.

Mário Fittipaldi

Prince of Persia 2
The Shadow & The Flame

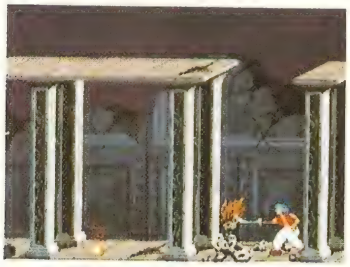
As dicas mais quentes

O Prince 2 é um dos games mais jogados atualmente. COMPUTER GAMES *recebeu dezenas de cartas pedindo dicas desse game. Aqui estão as mais quentes.*

É na quinta fase que surgem os primeiros problemas sérios. Assim que encontrar o tapete mágico, não tente usá-lo. É preciso antes abrir o teto da caverna. Siga em frente até encontrar a ponte com a caveira em cima. Coloque-se, lutando, à esquerda da caveira, sem permitir que ela fuja. É preciso acertá-la algumas vezes para que a ponte caia com ela. Aperte Shift para que o Príncipe não vá junto. Siga em frente e pise na pedra que abre o teto para o tapete. Volte até onde o tapete está e use-o (seta para baixo).

O melhor do Prince são os gráficos

Na nona fase, a do cavalo, você deve primeiro matar todas as medusas na parte de baixo. Depois disso, volte para o início da fase e siga por cima, andando pelas lajes soltas. Chegando ao último grupo de lajotas, seja rápido: pule pelas lajotas em velocidade e tente cair em cima do cavalo. Se não conseguir, o jeito é recomeçar do princípio.



Não é difícil matar medusas

Para passar a fase da chama (a penúltima), você deve primeiro chegar até o lugar onde está o "pote" de onde sai a chama. Chegando lá, note que há um lugar na borda da base do fogo onde você pode se pendurar. Pule nesta borda, suba e fique frente a frente com o fogo. Vire-se e pule de volta para o chão. Volte agora por onde você entrou e ande até achar uma porta secreta perto de umas inscrições e entre nessa porta.

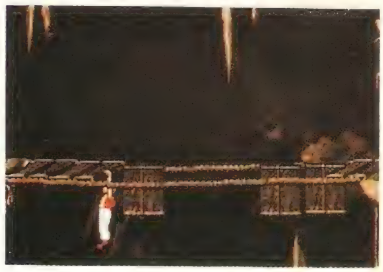
Na fase do tabuleiro de xadrez, tome cuidado com os buracos no chão. Evite cair em um deles para não ter problemas com os soldados que estão em baixo. Pule os buracos e vá seguindo à direita até encontrar os cristais e, no meio deles, uma plataforma muito bem escondida. Pule na plataforma e siga em frente. Você vai encontrar numa sala quatro sósias do Príncipe. Não os ataque! Comece a virar de um lado para o outro (direita e esquerda) rapidamente, até começar a perder energia. Não pare e você sairá do seu corpo. Use então a espada para acabar com os sósias.

O último dos sósias é o Vizir! Quando ele fugir, suba pelo canto esquerdo da tela até encontrar um labirinto. Siga o vilão até o momento certo de atirar suas bolas de fogo (com a tecla Ctrl). Lembre-se que a energia vai se esgotando a cada tiro perdido.

Luiz Carlos Mazaferro Junior

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Não passe da quarta tábua...



...para não cair também.

Não toque no fogo e volte

Prepare-se para virar espírito e matar o Vizir!

SPECIAL HINT

Digite *prince makinit* no diretório do game para entrar no jogo no modo de debug, onde valem os seguintes comandos:

Shift T - Aumenta a energia ao máximo e a recarrega automaticamente.
Shift I - Inverte a tela de cabeça-para-baixo.
Shift K - Tira sua própria energia!
Shift B - Apaga as "luzes" do game.
Alt R - Recomeça o game da tela de apresentação.
Alt A - Recomeça o game na fase em que você está.
Alt S - Desliga/liga o som.
Alt J - Centraliza o joystick, se presente.
Alt N - Pula para a próxima fase do game.
Tab K - Mata todos os inimigos da fase.
(+) - Aumenta o tempo para completar o game.
(-) - Diminui o tempo para completar o game.

FILE MANAGER

Fabricante: Broderbund, 1993
Tipo: Ação
Utiliza: 7 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC AT-286 com disco rígido e adaptador gráfico VGA
Gráficos: Bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, Sound Blaster, Adlib, ProAudio Spectrum
Controle: joystick, teclado (recomendado)
Preço médio: US$ 50
Apresentação: 5 disquetes de 5.25 hd

INDIANA JONES and the FATE OF ATLANTIS

O mapa para terminar o jogo

Um dos adventures mais jogados em 1993 foi Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Computer Games convidou para dar as dicas deste game o analista de Software da BraSoft. Porém, a decisão foi não "mastigar" o jogo inteiro, mas mostrar apenas como resolver o problema final, depois da chegada do submarino à Atlântida. Acompanhe as dicas do Schultz:

00 - Entrada de Atlantis
01 - Túnel que leva à prisão de Sophia
02 - Copo de cerâmic
03 - Cabeça da estát
04 - Sala da lava
05 - Bronze spoked w
06 - Máquinas que faz orichalcum
07 - Passagem para o está a eel sculpture
08 - Bronze gear

Saindo do submarino, finalmente chega-se à Atlantis. Tudo está escuro. O primeiro passo é achar uma escada, colocá-la contra uma elevação e subir. Ali em cima há uma *stone box* (caixa de pedra) e dentro dela um metal rod (bastão de metal). Coloca-se um *orichalcum* (um tipo de metal) no bastão e pronto, a cena está iluminada. Depois usa-se as três pedras (*sun, moon e world*) ao pé da estátua. Porém, elas devem ser colocadas de cabeça para baixo em relação ao que consta no Diálogo de Platão. Ah, sim, é preciso pegar a escada.

Passar do colar parece difícil, mas basta olhar para Sofia e usar um orichalcum nele

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Passando pela porta, chega-se ao labirinto. Ali dentro existem vários guardas, com os quais é necessário lutar. A dica é apertar F e depois Insert. O golpe será fatal e ao derrotar o primeiro guarda o prêmio é uma salsicha.

Na sala 01 do labirinto há um túnel que leva ao local onde Sophia está presa. Ao usar um *orichalcum* na estátua ela vai se mover, matando o guarda. Na sala 02, use-se a escada para passar o precipício e pegar o copo. É importante continuar com a escada. Na sala 03, a cabeça da estátua deve ser apanhada. Na sala 04, usa-se o copo no pedestal e a cabeça da estátua na plaque. Localizada a sala 05, lá estão as peças de robô e a *"bronze spoked wheel"* (roda de bronze). Na sala 06, deve-se colocar a roda de bronze no pino ao lado da estátua. Em seguida é só subir e

FILE MANAGER

Fabricante: LucasArts Games, 1992
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: Adventure
Utiliza: 9.4 Mbytes de disco rígido
Configuração mínima: PC AT-286, disco rígido, adaptador gráfico VGA
Gráficos: Bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland LAPC-1 e MT-32
Controle: teclado, joystick; mouse recomendado
Preço médio: US$ 60
Apresentação: 5 disquetes de 3.5 hd

FOTOS: NORBERTO MARQUES

No final do jogo, não podiam faltar dois pontos básicos: a piadinha (jogue até lá para entender!) e o romântico beijo de Indy em Sophia...

09 - Esqueleto no "metrô"
10 - Poço dos caranguejos
11 - Portal com água
12 - Prisão de Sophia

A - Passagem secreta para a passagem C
B - Passagem secreta para ir/voltar à sala 05
C - Passagem secreta para a passagem A
D - Passagem secreta para as proximidades da sala 8

colocar o copo com lava no funil e assim vai produzir mais *orichalcum*. Novamente deve-se pegar a roda dentada.

Na sala 07, é hora de apanhar a *eel sculpture* (escultura em forma de enguia) e guardar. Na sala 08, onde estão as *robot parts* (peças de robô), há uma *bronze gear* (engrenagem de bronze). Também deve ser apanhada. No túnel externo do "metrô" (09) apanha-se a caixa torácica de um esqueleto. A salsicha deve ser colocada dentro dela. Na sala dos caranguejos (10) o esqueleto com a salsicha deve ser depositado no poço. Com isso, captura-se um caranguejo.

No portal com água na frente (11), use um *orichalcum* na sua *eel sculpture* e jogue-a na água. Depois ao se colocar mais *orichalcum* na boca do peixe o portal se abrirá.

Entre na primeira sala à esquerda (12). Sophia estará lá. Pegue uma parte do robô e saia.

Seguindo em frente, você vai encontrar um enorme *octopus* (polvo). Dê para ele a caixa torácica com o caranguejo. Pule no canal e use um *orichalcum* na *crab-like raft* (balsa em forma de caranguejo). Ele será seu transporte. Para qualquer dos lados existem portais. Use as pedras para abri-los e continue pelo canal até achar a escadaria. Suba por ela. Ali você verá uma *crescent-shaped gear* (engrenagem em forma de meia-lua). Feche o *cupboard* (quadro) ao lado e examine-o. É a dica de como fazer uma estátua mover o braço. Volte para o canal e na sala ao lado haverá uma enorme estátua de pedra. Coloque a corrente no braço direito da estátua, use a escada e abra o peito da estátua. Faça com que ela erga o braço esquerdo (usando as indicações do quadro). Com o braço da estátua erguido, coloque nele a outra ponta da corrente e faça com que volte a se abaixar, abrindo a porta. Pegue então o pino da dobradiça da porta que caiu e volte à prisão de Sophia. Entregue o pino a ela e levante a grade, dizendo para ela usar o pino na porta. Quando ela sair não esqueça de pegar o pino de volta.

Volte à porta da estátua e siga pelo corredor. Entre na primeira sala. Sophia será possuída pelo espírito de *Nub-Ab-Sal*. Olhe (*look*) para Sophia. Coloque um orichalcum no colar. Ela vai tirá-lo, e nesse momento use a caixa de ouro com ele. Sophia voltará ao normal, e então vá para a esquerda. e pegue o *scepter* (cetro). Saia da sala e siga pelo corredor. Chegando ao trator, suba nele e coloque o cetro e o pino da porta nos *slots* mais a esquerda e o *orichalcum* no buraco da direita. Assim que a luz do *trator* acender mova as alavancas. Com ele em movimento, mexa nas alavancas até ele parar. Logo você chegará ao labirinto de lava. Passe pelas portas, cuja combinação muda, mas não é difícil encontrar a saída. Preste atenção no grande painel na parede do fundo, que é a combinação para acionar o pedestal do poder de Atlantis. Atravesse o rio de lava pelas pedras (antes que dissolvam!) e assim você chegará à sala do poder. Use a combinação, converse com o doutor e...

V. Schultz e Luciana Moraes
Correspondentes especiais enviados a Atlantis

MEMÓRIA

Entenda como ela pode ser gerenciada num PC

Um dos grandes problemas para quem gosta de games é o gerenciamento da memória. Saiba como usar os melhores programas

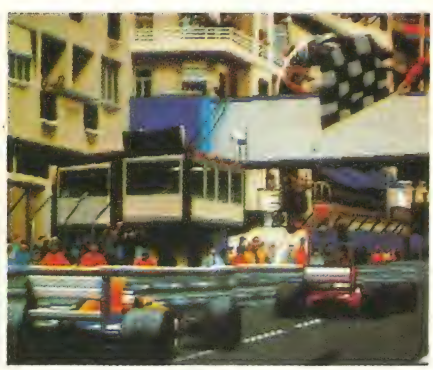
RAM? ROM? HIMEM? EMM386? QEMM 7.02? Códigos secretos? Palavras mágicas? Um pouco dos dois. Estas siglas são importantes para se conhecer um pouco do PC - e também tirar o máximo dele.

Não que seja preciso entender cada detalhe. Mas é bom saber o que fazer para permitir que seus jogos funcionem da melhor maneira.

A memória ROM (veja o box) já vem com o PC e é a parte onde estão gravadas todas as instruções de funcionamento da máquina. Não é preciso mudá-las nem sequer lembrar que existe.

A memória do PC que podemos usar é a RAM. É depois de ser colocado na RAM que um programa pode ser executado, quer esteja vindo do disco rígido, disquete ou CD-ROM. É claro que esta RAM tem um limite de tamanho. "Mas o meu PC tem 8 megas", alguém pode argumentar. Certo, ele tem 8Mb . Mas de expansão de memória RAM. Porém, a parte fundamental para qualquer programa rodar são os 640K que já vem na máquina. É como se estes 640K fossem a memória de uma pessoa, e a expansão uma enciclopédia ao lado. A enciclopédia é maior, contém mais informação, mas o acesso é bem mais lento que à memória que está lá dentro da cabeça.

Na opinião de Ricardo Pereira da Brasoft, vale a pena usar o QEMM, principalmente para rodar games como o World Circuit, que requer muita memória



NORBERTO MARQUES

Esta área de 640K é o espaço ocupado por qualquer programa que for rodar, enquanto a expansão serve para armazenar os pedaços do programa que ainda serão usados. Se a expansão for pequena, pode acontecer do jogo ficar sem música, por exemplo, como é o caso do X-Wing. Isso porque o acesso à expansão de memória, mesmo mais lento que o acesso aos 640K, é muito mais rápido que o acesso ao disco rígido. Aos disquetes e CD-ROM, então, nem se fala!

Mas para a expansão de memória ser usada é necessário um pequeno programa que é colocado num pedacinho daqueles 640K, o gerenciador de memória. Estes gerenciadores não só viabilizam o uso da expansão de memória como armazenagem de dados, como também permitem que alguns "programinhas" essenciais para o funcionamento adequado da máquina (como o DOS, o driver do mouse, sistema de acentos, programas dos duplicadores de disco rígido, o próprio gerenciador de memória e também os chamados TSR - programas como recebedores de fax, calculadoras ou relógios que podem ser acionados a qualquer momento) tudo colocado "lá em cima" na expansão, liberando uma parte maior dos 640K para uso dos programas. Dependendo da quantidade destes programinhas e do gerenciador de

XMS e EMS

A confusão é grande entre os dois sistemas que, em essência, fazem a mesma coisa. As plaquinhas de RAM que compramos para aumentar a memória do PC é de memória XMS, a memória eXtendida. Porém, como muitos programas (e principalmente jogos, como X-Wing, Space Hulk e outros) precisam de EMS (memória Expandida), os gerenciadores de memória permitem a simulação de EMS na XMS. Com o MEMMAKER, basta digitar Y quando ele perguntar, no Custom Setup, se você tem programas que precisam de EMS. O próprio programa cuidará de selecionar uma quantidade adequada de XMS para simular EMS.

ILUSTRAÇÃO: SYLVIO DEUTSCH

Mais siglas

ROM - Read Only Memory - Memória só de leitura. É o conjunto de instruções básicas do próprio computador. A BIOS (Basic Input/Output System) é ROM, e placas como as de vídeo, disco rígido e scanner também possuem chips de ROM.

RAM - Random Access Memory - Memória de acesso aleatório. A memória que pode ser alterada pelos programas, e que é apagada quando o computador é desligado.

CONFIG.SYS - Programa que é executado automaticamente quando o computador é ligado e onde estão os comandos para que sejam carregados vários programas e drivers necessários para a correta utilização do PC.

TSR - Terminate and Stay Resident - Termina e permanece residente. Programas, geralmente utilitários, que permanecem na memória mesmo quando não estão sendo usados, e podem ser chamados a qualquer momento.

HIMEM - High MEMory - Memória alta. Programa do DOS que permite a utilização da memória além do trecho de 640K (conhecido como "memória baixa"). Precisa ser instalado antes do gerenciador de memória.

DOS=UMB e DOS=HIGH - São dois comandos que, colocados no CONFIG.SYS depois do comando HIMEM permite que o DOS seja colocado na memória alta, liberando parte da memória baixa.

Bit - Unidade de informação do computador. Pode ser 0 ou 1.

Byte - Um conjunto de 16 bits.

Kylobyte - oü Kbyte, Kb, K - Um conjunto de 1024 bytes.

Megabyte - ou Mbyte, Mb, M - Um conjunto de 1024 Kbytes.

Gigabyte - ou Gbyte, Gb, G - Um conjunto de 1024 Mbytes.

memória este valor pode mudar muito, permitindo ou não a utilização de programas que precisam de muita RAM, como por exemplo o World Circuit, que não roda se não houver 594K livres. Como só o DOS ocupa 113K, é fácil ver como um bom gerenciador de memória é importante.

São vários os sistemas de gerenciamento de expansão de memória. Porém dois deles se destacam pela performance: o EMM (que vem em duas versões, uma para ser usada com o DOS feito pela Microsoft, outra com o DRDOS - da Data Research) e o QEMM (da empresa QuarterDeck). Mas qual é melhor?

"Eu fico com o EMM386", opina Kaspar Mencke, programador free-lancer e co-sysop (operador de sistema) da BBS Ponto de Encontro. "Desembolsar cerca de US$ 80 (preço do QEMM nos EUA) para liberar 50Kb a mais de memória não faz muito sentido para o usuário normal. Mas quando trata-se de redes ou carrega-se todos os TSR possíveis os 50Kb a mais podem até valer os US$1,5 por kilobyte."

Tanto o EMM quanto o QEMM contam, nas versões mais recentes (6.0 em diante nos DOS, 7.0 em diante no QEMM), com um programa auxiliar que otimiza a instalação do gerenciador de memória. Nos DOS é o MEMMAKER ("fazedor" de memória), no QEMM o Optimizer (otimizador).

Basta escrever MemMaker no prompt do DOS e seguir as instruções - simples! - que surgem em seguida na tela para melhorar bastante o espaço livre na memória baixa.

Já o QEMM também pode ser instalado com o Optimizer, mas isto é mais útil como procedimento de início de trabalho. Depois disso, é bom passar à fase de leitura do manual e partir para a setagem manual da localização de cada programa para conseguir o desempenho máximo do sistema. Recomenda-se também que se use o QEMM 7.02 (na versão melhorada - alguns defeitos (bugs) foram removidos do 7.01, que por sua vez é a versão "consertada" do 7.0). E já está saindo a versão 7.03 nos EUA.

Em resumo, quando se usa rede, o computador tem muitos programas residentes e o usuário entende de computação (e é paciente), sua opção pode ser o QEMM. Por outro lado, se você não usa rede, não é nem quer ser profissional da área e não precisa de muitos programas residentes na memória, o EMM é mais que suficiente. Além de mais barato, pois vem junto com o DOS e não precisa ser comprado separadamente como o QEMM.

Em jogos com o DOS 4/GW, como SimCity 2000 o ideal é usar um disco de boot

NORBERTO MARQUES

DOS 4/GW

Muitos dos jogos mais novos (IndyCar Racing, SimCity 2000, Doom, Mortal Kombat e outros) estão saindo com o DOS 4GW (da Racional Systems), um sistema operacional especial que gerencia sozinho a expansão de memória do melhor modo possível. Para usá-lo o ideal é ou fazer um disco de boot tendo no CONFIG.SYS apenas o driver de mouse ou então apertar F5 no boot para pular o CONFIG.SYS e o AUTOEXEC.BAT. Também é possível usar o F8 no boot, e então ir selecionando linha por linha o que deve ou não ser usado.

Multimídia

Cada vez mais importante na Informática, a Multimídia mostra todo seu potencial nos games. Conheça-a

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Um equipamento multimídia: CD-ROM, placa e caixas de som

A palavra multimídia já virou sinônimo de informática. Multimídia é, na verdade, um termo de marketing para designar computadores que têm monitor VGA, placa de som e acionador de CD-ROM. O termo surgiu quando as empresas começaram a seguir a idéia da Creative Labs, uma empresa americana, que passou a fabricar suas placas de som SoundBlaster já com o soquete para ligar o acionador de CD-ROM, economizando um slot de placa no computador.

Em essência, um computador equipado com uma placa de som já pode ser considerado "multimídia", por contar com mais de um medium (meio) de "trabalhar" informações. "Mídia" é a adaptação da palavra "media" (os americanos é que pronunciam o e como i) que é o plural da palavra latina "medium" (meio - como em "meio de comunicação").

A idéia do kit de multimídia vem do "absurdo" que seria ter um acionador de CD-ROM sem uma placa de som. Inviável. Quer dizer, pode ser feito, mas ficaria muito estranho tantas imagens maravilhosas sem o som acompanhando... Por isso as fábricas lançaram esses kits que ganharam o mercado em 93, reunindo os dois equipamentos. Vale a pena? Vale. Nos kits, além da placa de som e do acionador de CD-ROM, sempre vêm junto as caixinhas de som com amplificação e um conjunto de jogos e utilitários em CDs, tudo por um preço bem menor que o de todas as peças compradas em separado.

Mas tais recursos não servem apenas para jogos e mais jogos. Se os games estão entre os grandes beneficiados pelos sistemas de multimídia, o equipamento traz muitas outras vantagens: a primeira é o CD-ROM em si, um disquete não-gravável (ROM quer dizer Read Only Memory, memória só de leitura) que usa a mesma tecnologia ótica dos CDs de música. Sua grande vantagem sobre o disquete comum está na quantidade de dados armazenados. Um CD consegue guardar até 640 Mbytes de informações. Esse número é equivalente ao tamanho de um disco rígido de boa capacidade(winchester), ou 457,2 disquetes de 3.5 hd. Para se ter idéia deste tamanho, basta lembrar que num simples CD cabe uma enciclopédia inteira de 29 volumes, mais animações e sons.

Esta quantidade de bytes permite um aumento substancial na qualidade dos programas. Os jogos ficam mais bem acabados e complexos, com imagens que chegam

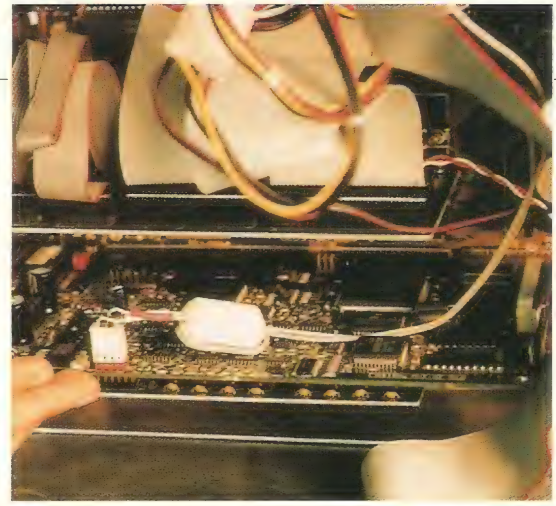
muito perto dos filmes, e já existem também enciclopédias (veja a reportagem sobre a Encarta, nesta *Computer Games*) e outros programas mais específicos que trazem recursos impossíveis nos velhos livros impressos. Assim, ao consultar o verbete sobre um político, pode-se ouvi-lo e vê-lo falando. Animais podem ser vistos em movimento, naves espaciais voando, o coração batendo e o sangue fluindo pelo corpo, moléculas se formando ou separando; pode-se ouvir músicas, efeitos sonoros e poemas sendo recitados. E mais: tudo pode acontecer ao mesmo tempo, o que significa outra nova palavra já em moda ultimamente: interatividade. Voz, música e imagens simultâneas.

Como instalar

Como colocar um sistema multimídia no seu PC? É simples. Existem hoje no mercado kits que vêm com acionador de CD-ROM, placa de som com caixas acústicas e alguns títulos em CD. Acompanha manual e a instalação é simples. Outra opção é adquirir o acionador de CD (que pode ser externo ou interno) e a placa de som separados.

A sugestão é partir para um kit. É mais fácil de instalar, e há a segurança de que não ocorrerá nenhum problema de compatibilidade. Sem falar no preço. Sai mais barato comprar o kit do que todas as peças separadas. Pensando na questão da compatibilidade, opte por um sistema MPC1 ou MPC2 (Multimidia Personal Computer - veja tabela), que são padrões estabelecidos pelos fabricantes para que seu PC rode programas que estejam num destes padrões - que já são 90% dos softwares em CD.

Na hora de comprar um kit, é importante levar em conta a marca, conferir a procedência e certificar-se de que o produto é de boa qualidade. No Brasil é possível encontrar várias marcas de CD-ROM bem-aceitas no mercado internacional, como NEC, Sony, Toshiba e Pioneer, entre outros. Na questão do acionador do CD-ROM, o mais importante é a velocidade de transferência de dados para o computador. Pode ser de 150 Kb/segundo, 300 Kb/segundo (dupla velocidade) ou 450 Kb/segundo (tripla velocidade). Já existem também os de velocidade quádrupla, mas seu uso é mínimo. Esta velocidade é, mesmo no melhor caso, muito baixa se comparada à de um disco rígido. Assim, é possível encontrar programas que rodam muito mais lentamente a partir do CD do que da versão em disquete instalada em disco rígido.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

A placa de som e o cabo do CD-ROM (mais à direita)

A placa de som considerada padrão nos sistemas multimídia é a SoundBlaster (Pro ou 16), da Creative Labs. Existem várias outras placas capazes de simular sem problemas a SoundBlaster, por isso a questão de usar uma SoundBlaster original ou uma que a simule (desde que com 100% de compatibilidade) não é tão séria. O importante é usar uma placa de som que use o mesmo sistema do acionador de CD e o mercado tende para os padrões MPC.

Luiz Carlos Mazzaferro Júnior
e Marijô Zilveti

O CD-ROM instalado (o "drive" do meio): usa a imensa memória do CD

Kits completos

Discovery CD 16 (Creative Labs) - com placa de som Sound Blaster 16, CD-ROM de 300 K/s, 6 CDs variados e duas caixas de som pequenas. **Preço:** cerca de US$ 630

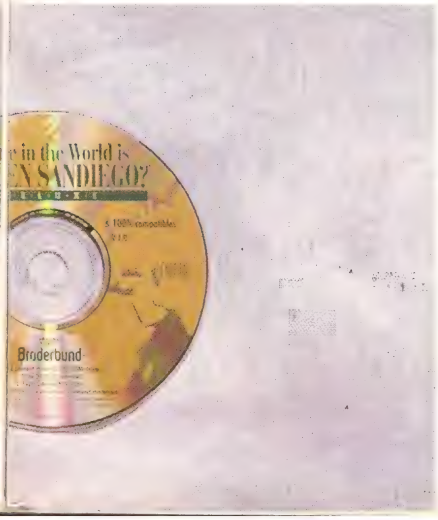
Edutainment CD 16 (Creative Labs) - com placa de som SoundBlaster 16, CD-ROM de 300 K/s, 8 CDs variados e duas caixas de som pequenas. **Preço:** cerca de US$ 750

Fusion CD 16 (Media Vision) - com placa de som ProAudioSpectrum 16 (100% compatível com SoundBlaster), CD-ROM de 150 K/s, 3 CDs variados e duas caixas de som pequenas. **Preço:** cerca de US$ 540

Edutainment CD 8 (Creative Labs) - com placa de som SoundBlaster Pro (8 bits), CD-ROM de 150 K/s, 3 CDs variados e duas caixas de som pequenas. **Preço:** cerca de US$ 600

SERVIÇO:

Axion: (011) 231-1400
Brasoft: (011) 725-3711
City Micro's: (011) 272-8300
Computer Place: (011) 820-2851
CD-ROM Produtos Eletrônicos: (011) 210-5023
Multimídia Center: (011) 299-2980
Sony: (011) 825-2526
RPS: (011) 270-3400



Padrões de Sistemas multimídia

MPC1

386SX com 2Mbytes de memória RAM e monitor VGA
CD-ROM de velocidade simples (150 K/s de taxa de transferência)
Placa de som SoundBlaster de 8 bits (SoundBlaster Pro) ou compatível, com caixas de som

MPC2

486SX com 8Mbytes de memória RAM e monitor SuperVGA
CD-ROM de dupla velocidade (300 K/s de taxa de transferência)
Placa de som SoundBlaster de 16 bits (SoundBlaster 16) ou compatível, com caixas de som

WORLD CIRCUIT
Driver Editor

Especialistas em World Circuit agora contam com um programa para aumentar o desafio. Veja como

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O Editor de Equipe e Piloto permite mudar quase tudo no jogo

World Circuit (Microprose) pode ganhar novas emoções para aqueles que já vencem todas as corridas com muita facilidade. É que já está à disposição na maioria das BBSs brasileiras um programa capaz de editar o arquivo principal desse jogo e aumentar (mais ainda!) o nível de dificuldade dos adversários, entre outras possibilidades: o Formula 1 Grand Prix Team and Driver Editor. Normalmente, programas como este são escritos por hackers, nome que os americanos dão para os especialistas em programação cuja diversão é alterar programas ou invadir áreas de dados restritas através de um modem, entre outras façanhas (veja box).

A principal vantagem desse editor é não mexer no carro que se está dirigindo. Só os "outros" (adversários) são modificados. Mas convém, antes de usá-lo, fazer uma cópia de segurança do arquivo que será modificado por ele: o GP.EXE. Assim, a qualquer momento pode-se restaurar as características originais do game sem que seja necessária uma reinstalação. Confira agora como funciona esse programa.

Formula One Grand Prix Team and Driver Editor

O Editor de Equipe e Piloto do Fórmula Um Grand Prix foi feito na linguagem de programação Borland C++ por alguém, ou um grupo de pessoas, que se intitulam SurfNazis. O nome sem dúvida é uma brincadeira, como também as frases que aparecem quando se sai do programa, "(C) SurfNazis deregister now!" (desregistre agora!): como o editor é um freeware, um programa que pode ser distribuído livremente por disquetes ou BBSs, desde que grátis e sem ser alterado, os autores brincam com a insistência de registro junto ao fabricante que acompanha inevitavelmente os caros softwares comprados em lojas.

Depois de entrar no programa (veja como no box), clique num nome de equipe. Nas duas linhas inferiores aparecerão os nomes dos pilotos desta equipe. Clicando no + e no - grandes (que aparecem na tela) muda-se a potência dos carros, que pode ir do número 100 ao 999. O carro do jogador sempre tem potência 716 (sem unidade, porém próximo aos cv de um F1 real).No entanto, se o computador for dividido com um amigo, seu carro usará a potência determinada pelo editor, quando ele estiver no automático.

Usando os símbolos < e > escolhe-se uma parte do carro da equipe, e clicando em seguida numa cor ela é atribuída àquela parte. Deve ser evitados os cinzas e a

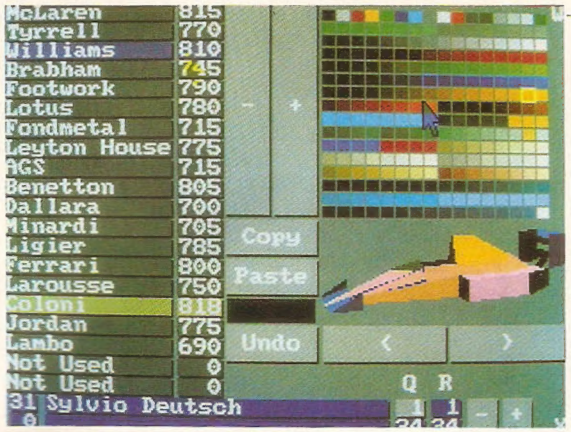
Hackers

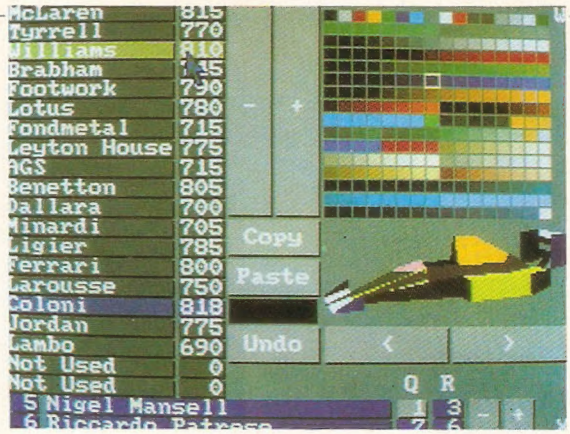
Magos, espiões, gênios ou, simplesmente, brincalhões. Existem todos os tipos de hackers, mas todos eles têm alguma coisa em comum: são excelentes programadores, e podem desenvolver ou alterar softwares com a mesma facilidade com que se altera um texto em um editor qualquer. E essa qualidade os coloca em uma posição privilegiada: quebram-se barreiras, acabam-se as fronteiras impostas pela informática.

Alguns são profissionais não muito recomendados pelos princípios da ética: vendem (caro!) seus serviços a grandes indústrias para descobrir segredos ocultos pelos sistemas de informática dos concorrentes. Outros fazem a mesma coisa, mas só por prazer, pelo desafio de descobrir os códigos de acesso e entrar em sistemas fechadíssimos como o de bancos ou até mesmo da NASA, o centro de pesquisas espaciais norte-americano. A mais recente façanha conhecida desses gênios foi alterar o programa de telefones celulares, de modo a poder fazer ligações - e, portanto, conectar seus computadores - ao mundo inteiro sem pagar nada por isso. Existem aqueles odiados pelas produtoras de jogos: conhecidos também como crackers (quebradores), seu trabalho limita-se a fazer com que um jogo não precise mais das senhas para ser rodado. Um caminho aberto para a pirataria. Também atribui-se aos hackers a autoria dos inconvenientes vírus que devastam computadores ou redes. Nunca se provou nada.

Bandidos ou mocinhos, suas armas são bits e bytes. E a guerra através dos monitores, dos telefones e das complicadas linhas de programas já existe. O que não se sabe é quando ou se ela vai terminar.

Mário Fittipaldi





FOTOS: NORBERTO MARQUES

Selecionando a cor da lateral (esquerda) e o nome da equipe (direita)

metade de baixo do grupo de cores (são usadas para pneus e para fazer as cores "apagadas" na chuva). A primeira fileira de cores também não é recomendável usar, pois são as do painel.

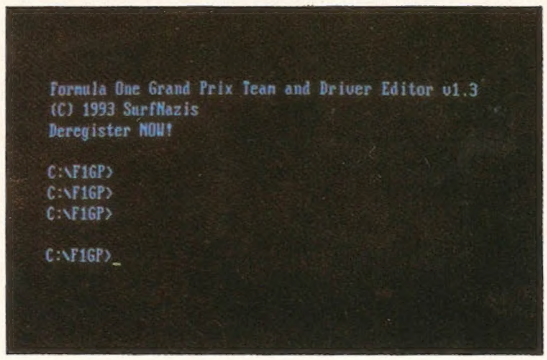
Clicando no número do carro, é possível mudá-lo. Valem números de 0 a 40, mas o próprio 0 e números acima de 36 fazem o carro desaparecer da corrida.

Não é possível mudar o nome dos pilotos no editor.

Clicando nos números sob Q e R e diante dos nomes dos pilotos, e depois no + e - pequenos, muda-se a habilidade deles em Qualify e Race. Os valores possíveis vão de 1 a 34, sendo o 1 o que determina um piloto muito bom. Estes valores não garantem que o desempenho seja sempre proporcional ao número, porém na maioria das vezes é isso que ocorre.

Terminando a edição, clique no W para salvar as alterações no arquivo F1ED.DAT e no GP.EXE. Se soar um bip longo, algo deu errado (número de carro repetido, talvez?). Se o som for muito agudo e rápido, está tudo em ordem. Clique no X no canto inferior direito, voltando ao DOS, e rode o World Circuit para ver como ficaram as alterações!

Sylvio Deutsch



Não será fácil voltar ao alto do pódio... Abaixo, a brincadeira ao sair do editor

Como rodar o F1ED

Para entrar no programa, é preciso copiar o editor para o diretório onde está o arquivo GP.EXE. É necessário haver também um arquivo de nomes de pilotos (um dos saves que podem ser feitos de dentro do World Circuit). O editor vem com um arquivo com os nomes dos pilotos de 1993, mas é possível fazer uma cópia do seu arquivo de nomes dos pilotos que está no diretório GPSAVES e colocá-la no diretório do GP.EXE. A linha de comando é

F1ED NAMES93

ou o arquivo de nomes que foi salvo em vez de NAMES93. O editor procura o arquivo F1ED.DAT, de onde tira os dados sobre os carros. O que vem com o editor traz as informações dos carros de 1993. Mas se não houver arquivo F1ED.DAT, o programa tira a informação do próprio GP.EXE. Assim, é fácil pegar os carros com as cores e outras características originais do jogo. Basta apagar o arquivo F1ED.DAT do diretório e rodar o editor. Ao gravar as alterações (clicando o mouse no W no canto superior direito) o editor criará novo arquivo F1ED.DAT, agora com as novas informações.

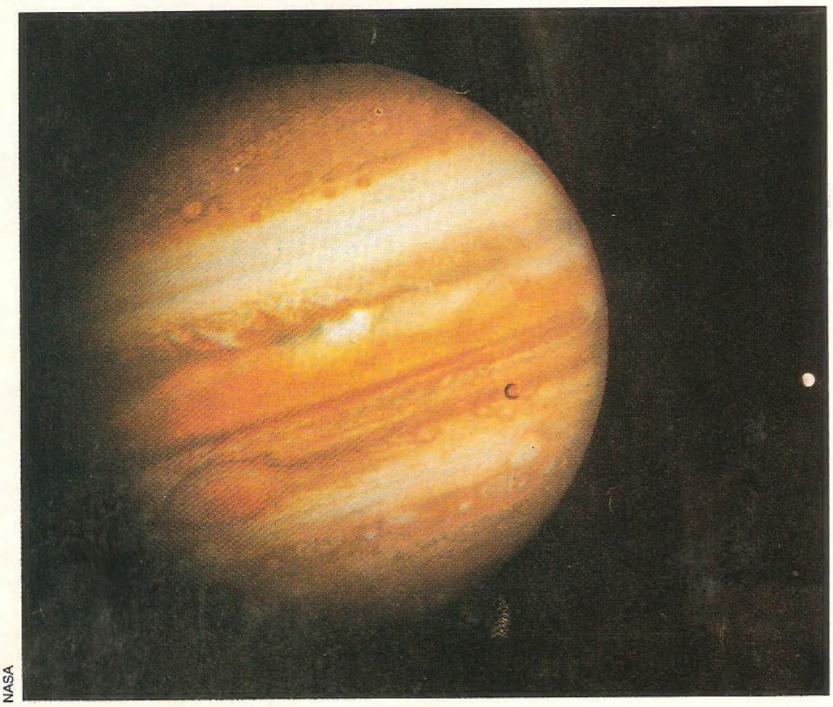
Arquivos do Formula One Grand Prix Team and Driver Editor versão 1.3

F1ED.EXE 39.616 Kb
F1ED.DOC 6.448 Kb
F1ED.DAT 2.360 Kb
NAMES93. 1.484 Kb
SVGA256.BGI 5.372 Kb

F1ED.EXE é o editor, F1ED.DOC seu manual. F1ED.DAT contém os dados dos carros de 1993. NAMES93. tem os nomes dos pilotos de 1993. SVGA256.BGI é uma paleta de cores em SVGA usada pelo editor.

A primeira versão deste editor foi lançada em BBS em 30 de março de 1993. As versões subseqüentes destinavam-se às versões 1.02 e 1.03 do World Circuit lançadas nos Estados Unidos, Itália e Europa. A versão aqui descrita usa um formato diferente do arquivo .DAT (ela pode ler os arquivos .DAT anteriores, mas só salva no novo formato) e é a 1.3, que destina-se às versões 1.04 e 1.05 do World Circuit, não incluindo as anteriores nem as novas versões italianas.

Como sempre, em programas distribuídos através de BBS, o autor pede que se alguém encontrar um bug (defeito) no editor que comunique a ele.



NASA

Júpiter e duas de suas luas, Io (esquerda) e Europa

Circulando pelas BBSs

Bulletins Board Services (BBS), são centrais que interligam computadores que contam com modems (placas que permitem o contato por telefone ou rádio amador). Através das BBS, que funcionam como "clubes", reúnem-se especialistas em computação e, sempre através dos computadores, são resolvidas questões sobre soft ou hardware e trocam-se jogos ou informações, tanto técnicas como informais sobre qualquer assunto.

É possível entrar em contato com redes nacionais e BBSs do mundo todo, o que no entanto é limitado por causa do preço da ligação internacional (US$ 3 por minuto para os EUA). No caso de redes há uma solução simples, que é acessar as BBSs brasileiras que façam parte destas redes como, no caso da InterNet, a maior rede do planeta, que pode ser acessada através das BBSs paulista Mandic (011-816-3911) e PersoCom (011-822-8055), que fazem parte da rede. Mas diretamente com as BBSs do Exterior só pagando os preciosos impulsos...

Se você for radioamador (e possuir o sistema que interliga o PC ao rádio), no entanto, é possível fazer o contato direto (e sem usar telefone!) gastando apenas a energia elétrica.

Nos Estados Unidos, há uma série de BBSs mantidas pelo governo (tem até uma da Casa Branca, onde o Sysop - operador do sistema - é o Vice-Presidente!), e dentre elas a que mais se destaca é a NASA Spacelink, uma BBS mantida pela NASA com base em Huntsville, Alabama e voltada para professores. Se quiser arriscar, o telefone dela é 001-205-895-0028. Não é preciso pagar para se registrar, e o sistema é muito interessante e bem montado. É possível pegar fotos feitas pelo supertelescópio Hubble, ler os relatórios dos preparativos para os próximos lançamentos, ou relatórios dos astronautas, e também recolher todo tipo de informação sobre naves espaciais, satélites, órbitas, planetas e tudo o mais que se refere ao espaço.

Porém, como o número de loucos dispostos a pagar ligações internacionais é pequeno, e menor ainda o de radioamadores fanáticos por computadores, há apenas uma saída: é a BBS paulista Escola do Futuro (001-816-8168), mantida pela Universidade de São Paulo. Esta BBS (que além de tudo ainda é comandada por duas "sysopas", Mônica Monteiro e Beatriz Kenez) conta com alguns serviços da InterNet, entre eles o acesso à NASA Spacelink. Basta ligar para a EF, se registrar e esperar seu nível ser aumentado. Não é preciso pagar nada. Depois de aprovado, tem-se acesso à opção de uso dos serviços InterNet e pode-se ligar tranqüilamente para a NASA e conhecer de perto o mundo fantástico das naves espaciais. Experimente!

Alarico Haikel Júnior e Sylvio Deutsch

SISAL EDITORA

DIRETORES
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO
Diretor Editorial
- Josias Silveira (responsável)

Redator Chefe
Roberto Araújo

Editor Convidado
Sylvio Deutsch

Colaboradores
Maria Fittipaldi, Mônica Pina, Luiz Carlos Mazzaferro Júnior, Marijô Ziveri, V. Schultz, Alarico Haikel Júnior, Shirley Vieira Lima.
Fotografia:
Studio Norberto Marques

ARTE
Shirley Vieira Lima (edição de arte)
Eliane Ferreira Cruz (digitação)

Projeto Gráfico
Shirley Vieira Lima

Supervisão Industrial
Paulo Affonso Soares

SISAL EDITORA LTDA
Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana- São Paulo, SP CEP 04120-030. Fones (011) 571-3754, 570-2032, 884-8246. Fax (011) 571 5654
RIO DE JANEIRO - Filial
Av. das Américas, número 1155, Grupo1606 - Barra da Tijuca - Fone (021) 493-3691 - CEP 22631-000

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente: Luis Fernando Marques
Fones: (011) 246-1253; 546-0162

COMPUTER GAMES é uma publicação da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907 Rio de Janeiro, RJ, Fone (021) 577.6655. **COMPUTER GAMES** é marca registrada da Sisal Editora Ltda. **COMPUTER GAMES** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente as da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes.Todos os direitos reservados.Registro no INPI Nº 816432.325.
Fotolitos: Bosatelli, Grafibrás e Fortek.
Impressão: Globo Cochrane Gráfica

MARÇO/ABRIL 1994

ED PECIAL

JÁ NAS BANCAS

MECÂNICA

PASSO A PASSO

220

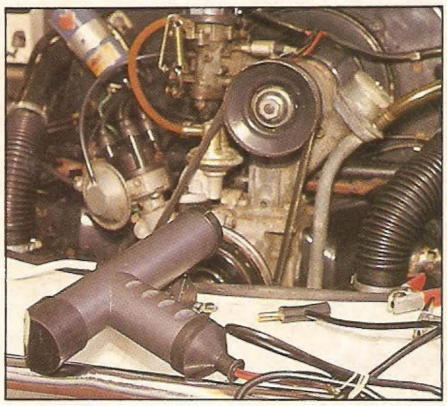
FOTOS E ILUSTRAÇÕES

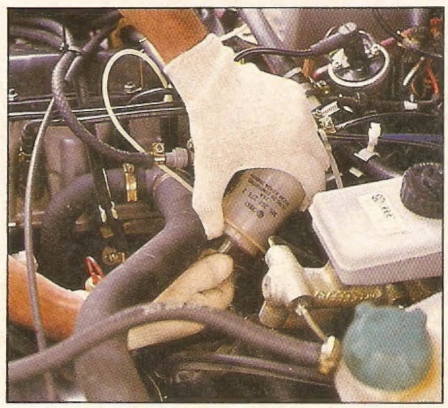
FAÇA EM CASA III

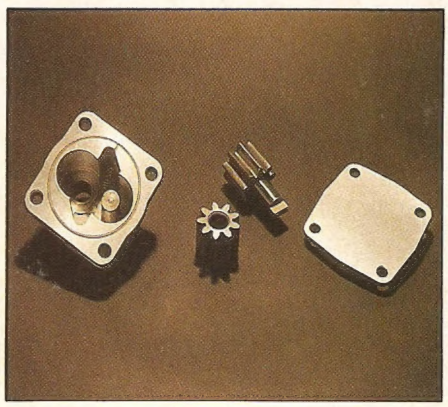
SISAL EDITORA

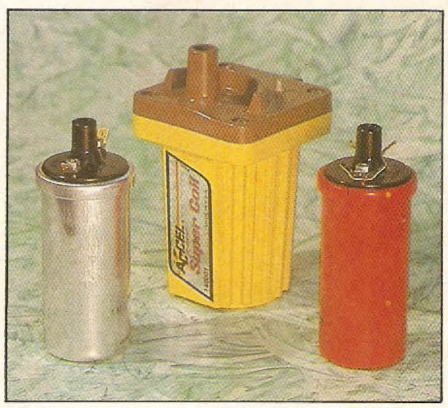
- ECONOMIZE TEMPO E DINHEIRO
- FAÇA VOCÊ MESMO A MANUTENÇÃO DO SEU CARRO

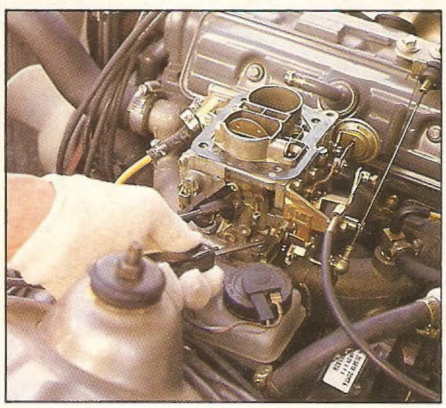
  - CARBURADOR
  - FLUIDO DE FREIO
  - VENENOS: GOL 1000, CHEVETTE, KADETT...
  - BATERIA
  - TURBO
  - REFRIGERAÇÃO
  - PISTOLA DE PONTO E MUITO MAIS

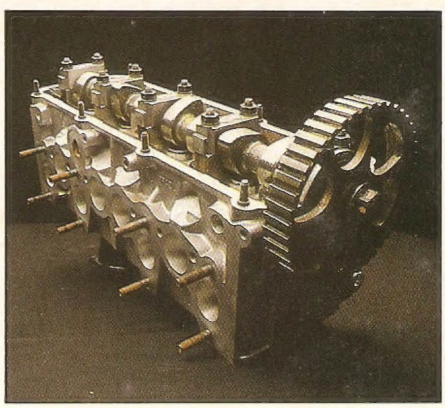












45 DICAS E MACETES

Alta costura japonesa.

Produzida na Zona Franca de Manaus.

Nova CH125 Spacy. Ágil e fácil de dirigir: motor 4 tempos, partida elétrica, câmbio automático. Isso tudo num design que vai deixar as outras parecendo lambreta.

HONDA